Tot.380

特别企划 探究Big Boss灵与肉——基弗·萨瑟兰小传

游戏机实用技术

ULTRA CONSOLE GAME

特快专递

超级马里奥制造
撕纸小邮差 拆封

攻略透解

狩猎日记
暖洋洋的猫猫村DX

村庄扩建指南+全任务说明

研究中心

疯狂麦克斯

TGS特刊

176页重磅内容

TOKYO GAME SHOW 2015

中文盛世 意游未尽

PlayStation VR最新体验报告 | 四大制作人东京访谈录

SCEJA亚洲发布会2015亲历 | 中文游戏新闻大集结

TGS 2015全面观察 | TGS补完计划 第12次中间报告书

-攻略透解-

职业进化足球2016
系统详解+全模式介绍

-研究中心-

潜龙谍影V 幻痛
全任务S评价+全次要目标+重要收集

2015.10B 定价：RMB 22.00

ISSN 1008-0600

20>

9 771008 060006

Gamehalo 特别收录 UCG TGS 2015 编辑现场试玩 星之海洋5 忠诚与背叛 | 奥丁领域 利弗诗拉希尔 初音未来 歌姬计划X | 怪物猎人X

箱根居酒屋 夜谈 | 超级马里奥制造 游戏黄金眼 | 职业进化足球2016 游戏黄金眼 | UCG TGS 2015 前线旅途拾遗

赠 Gamehalo高清光盘+潜龙谍影 V 幻痛 精美游戏海报

QQ交流群：11579083
5花八门
www.i5h8m.com
THE RULER'S BACK
统治者归来
UCG
电脑报
三联生活周刊
体坛周刊
英语沙龙
漫画世界
意林

当官方编辑器遇到百万玩家的创意！
只有想不到，没有做不到！
《超级马里奥制造》游戏黄金眼向
“马里奥”致敬！

搜狐视频　腾讯视频　土豆视频

TV GAME半月刊
2015.10B
总第380期

COVER STAFF
封面用图：奥丁领域 利弗诗拉希尔
封面设计：anubis

©ATLUS ©SEGA All rights reserved.

TGS 2015特别报导

潜龙谍影V 幻痛

探究Big Boss灵与肉
——基弗·萨瑟兰小传

CONTENTS

新闻资讯 NEWS & CONTENTS

2 TGS钜献
83 游戏情报站
86 编辑视点
87 国行天下
88 黄金眼
90 排行榜
92 Otome Dream

实用技术 GUIDE & WALKTHROUGH

攻略透解
94 狩猎日记 暖洋洋的猫猫村DX
102 职业进化足球2016
研究中心
110 潜龙谍影V 幻痛
132 疯狂麦克斯
136 软硬兼施SP
特快专递
138 超级马里奥制造
140 撕纸小邮差 拆封

游戏文化 GAMES CULTURE

特别企划
143 乱花渐欲迷人眼 万物皆有少女心
148 平井久司的两年机器人动画之旅
150 探究Big Boss灵与肉——基弗·萨瑟兰小传
157 多边共享
159 一路向西
161 游运汇
163 银河新闻广播
165 跨界星探

读编交流 EDITORS & GODS

167 读编往来
172 小编寄语
174 发售表

郑重声明

本刊内所刊载的游戏画面及相关版权均属游戏版权持有人所有，本刊的版面、文章、插图版权均属游戏机实用技术杂志社所有，未经本刊同意或授权，任何单位和个人不得以任何方式转载和引用本刊内容，一经发现，本刊将根据《中华人民共和国著作权法》、《中华人民共和国著作权实施条例》和《最高人民法院关于审理涉及计算机网络著作权纠纷案件适用法律若干问题的解释》等有关规定，向其追偿本刊因遭受侵权而带来的所有损失。

投稿须知

1. 文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，本刊不予承担任何责任。
2. 独家授权——对于采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权游戏机实用技术杂志社以任何形式使用、编辑、修改此稿件，并同意将文章的信息网络传播权转让给杂志社，不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。
3. 凡向本刊投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以E-mail或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以本刊收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成本刊或其他刊物，媒体的损失，由投稿人承担一切法律责任。

WWW.VGTIME.COM 游戏时光
VGTIME
UCG官方合作网站

主　　管：甘肃省科学技术协会
出　　版：游戏机实用技术杂志社
通信地址：兰州市耿家庄邮局99号信箱(730000)
电话/传真：0931-8668378 8659190 8496387
电子邮箱：ucg@ucg.cn
广告邮箱：ad@ucg.cn

编辑部主任：王 义
网络总监：王 梓
广告总监：刘 芳
印务总监：肖明友

执行主编：王伊浩
责任编辑：黄曦帆
责编助理：司徒冠鸣

编　　委：冯 健
马晓帆
衣山川
江 浩

发行总代理：北京金孔雀期刊发行有限责任公司
广告总代理：北京三立传媒广告有限公司
广告热线：010-67675174 67675434
组　　版：深圳市西域图文设计有限公司
印　　刷：利丰雅高印刷(深圳)有限公司

国际标准刊号：ISSN 1008-0600
国内统一刊号：CN62-1137/TN
订　　阅：全国各地邮政局
邮发代号：54-98
出版日期：2015年10月16日
定　　价：人民币22.00元

自游自在

当我还是一个学生党玩家，手上的游戏机都是掌机的时候，所谓的中文版游戏，对我来说就是一种非官方的事物，除了汉化组发布的作品，几乎没有哪个游戏是我能够以当时自己的外语水平能够看懂剧情的，界面功能选项也往往靠猜，总体而言，玩一个游戏看不懂算是理所当然的事情，而官方中文版，则是近乎于都市传说的存在，你或许听过，甚至或许亲眼见过，但往往根本没有机会玩到。

明天或许就不一样了，明天或许我就能亲手玩到完全汉化的作品，而不是时不时出个 BUG 的民间私人产物，明天，或许就在明天……

然后这明天一等就是十几年，还在学校里用课桌抽屉偷偷打 GBA 的学生哥变成了混游戏媒体界的老油条，这时间长得足够一个孩子勉强长大成人，足够一个社会新人变成中流砥柱，足够一个年青人成家立室生儿育女，更可怕的是，这时间甚至足够让我们不再玩游戏，甚至彻底忘了这个爱好。

所以当本次 TGS 召开，当 SCEJA 面对亚洲地区的发布会被一连串官方中文版所淹没，当我终于第一次感到自己正在与世界接轨，而不是要拼命用其他语言版本的游戏来追逐这个领域最新的潮流，首先充盈于我心房的并不是幸福，并不是高兴，甚至并不是激动，而是庆幸。

庆幸我还在玩游戏，庆幸我还关注着游戏，庆幸我还有时间投入到游戏上，庆幸我还有金钱能够去消费那些专属于我们的中文版游戏和主机，庆幸我还是一个游戏人，更庆幸我还站在这里，见证着一切。而有太多的人，虽然还活着，但这一切对于他们来说，却不再有意义了。

然而在属于老家伙的感叹过去后，在我心中留下的却是一种新的希望。

这并不是一个需要曾经的国内核心玩家们去撑起来的游戏时代，因为哪怕是留下来的核心玩家，虽然有着良好的购买力，却往往缺乏良好的传导能力，而从本质上克服了理解屏障的官方中文版，注定是要属于一个更大的游戏市场。那些曾经对游戏不了解的人，那些仍然对游戏保持着强烈好奇心的年轻人，还有那些即将成为游戏世界一员的孩子们，才是中文版最直接的消费和传导对象。

这已经是一个不需要我们直接投身参与到其中的中文游戏时代，它有着充沛的能量和无限的可能性，所展现出来的庞大规模也将会和中国的进口电影票房一样惊人，作为曾经在这个圈子最核心的一员，我们所需要做的，只是见证，见证一个属于中文游戏的时代真正降临。

当许多年后，人们回顾这一切的开端，2015 年的 TGS，或许就是历史的拐点。

所以或许“更自由地游戏吧”这句口号，所指代的并不只是日本地区的玩家，而是预示了整个中文游戏圈的未来。

接下来，请和我们一起，深入地了解这场见证历史的展会吧！

稀饭 2015.9.26

TOKYO GAME SHOW 2015

中文盛世 意“游”未尽

华风起

4 SCEJA亚洲发布会2015亲历
7 中文游戏新闻大集结

星光耀

27 展台秀

心所向

34 引领新时代！PlayStation VR最新体验报告
37 东京访谈录
42 热门游戏新闻大集结
66 TGS 2015试玩补遗

意未尽

68 TGS补完计划 第12次中间报告书
80 变化的市场与中文的浪潮——TGS 2015全面观察

index 索引

PS4

8 奥丁领域 利弗诗拉希尔
20 初音未来 歌姬计划X
10 黑暗之魂Ⅲ
46 女神异闻录5
42 求生档案 天空的彼端
58 仁王
24 如龙 极
65 十三机兵防卫圈
56 王国之心HD 2.8 终章序幕
7 星之海洋5 忠诚与背叛
12 血源诅咒 老猎人
18 亚尔斯兰战记无双
22 重力异想世界 重制版
16 火影忍者疾风传 究极忍者风暴4

PS3

8 奥丁领域 利弗诗拉希尔
46 女神异闻录5
24 如龙 极
7 星之海洋5 忠诚与背叛
18 亚尔斯兰战记无双

PSV

8 奥丁领域 利弗诗拉希尔
20 初音未来 歌姬计划X
14 机动战士高达EXTREME VS-FORCE
42 求生档案 天空的彼端
65 十三机兵防卫圈
62 罪恶少女2
56 王国之心HD 2.8 终章序幕
16 火影忍者疾风传 究极忍者风暴4

Xbox One

10 黑暗之魂Ⅲ

3DS

52 怪物猎人物语
49 怪物猎人×
60 跨界计划2 勇敢新世界

中文化游戏还不够？我们为您同步推出！

SCEJA亚洲发布会2015亲历

TGS 2015 报道团从箱根抵达东京后，参加“SCEJA 亚洲发布会 2015”的《游戏机实用技术》编辑初心者以及《掌机王 SP》派出的编辑昂星团随即马不停蹄地奔向发布会现场。这场发布会的举办地点与以往有别，位于东京六本木 Hills 的 TOHO Cinemas，也就是一个巨大的电影院，即便如此，场内也几乎座无虚席。而配合巨大的银幕和电影级的音响效果，就算游戏阵容在前一天面向全球的发布会上已经基本透得七七八八，亲临现场的我们还是深感震撼。而比起现场氛围，还有哪些更让人兴奋的好消息？下面就来看看我们的发布会亲历报告吧。

文 初心者　美编 心の永恒

亚洲市场：重中之重

在进场时以及发布会开始前，我们就从纷纷攘攘的人群中发现了玩家们都非常熟悉的添田武人、名越稔洋等贵宾，可见前一天的《如龙》新作和国行中文版游戏阵容都将有新消息公开。而出席本场发布会的还有 SCE 总裁安德鲁·豪斯、SCEJA 总裁盛田厚和 SCE 全球工作室总裁吉田修平。作为负责日本以及亚洲其他地区活动的 SCEJA（索尼电脑娱乐日本亚洲），对于日本本土、韩国、香港、台湾和东南亚等地区的重视自然不必多说，但对于中国大陆的游戏市场，从发布会的开幕就足以看出其重视程度有过之而无不及。

发布会由 SCEJA 副总裁织田博之主持，他一上台就为我们回顾了 PlayStation 品牌在今年 3 月 20 日于中国推出的重要时刻，而今年 PlayStation 在 ChinaJoy 的出展也被提及。通过对比历代 PlayStation 家用机（PS2/PS3/PS4），可以看出无论硬件还是软件方面，PlayStation 4 在亚洲的销售趋势都是最快的一个世代。之后，他为我们明确指出了 SCEJA 接下来的 3 大动向。

1. 亚洲地区本地化加速

织田博之特别提到了今年发售的几款游戏：《勇者斗恶龙 英雄集结》、《如龙 0》和《巫师 3》，它们都在亚洲推出了各地区的本地化语言版本，这对于游戏本身，乃至于对 PS4 的销售都起到了相当大的推动作用。因此 SCEJA 将继续加快新游戏在亚洲的本地化速度。

2. PS平台集合各地区游戏

对于亚洲各地区的游戏公司，SCEJA 表示将会以兼容并包的态度，欢迎本土游戏作品登陆 PlayStation 的平台，利用PS4 的手柄创造更好的游戏体验。比如目前已经公开的几款作品：来自中国蜗牛游戏的《九阳神功》，来自台湾软星科技的《轩辕剑外传 穹之扉》等均有亮相。

3. 将新的游戏体验推向亚洲

在发布会前公开了正式定名的虚拟现实设备 PlayStation VR，也将作为接下来在台北电玩展等场合面向亚洲市场宣传的重头产品之一。在今年的上海 ChinaJoy 以及香港动漫电玩节上“墨菲斯计划”的出展正是此举的体现。此外，今年年底还将针对 PS VR，为开发者举办两场研讨会，分别位于中国上海（10 月 26 日），以及韩国首尔（11 月 4 日）。

全面中文化：超乎想象

9月15日索尼的TGS展前发布会祭出的众多新作相信早就让玩家们对明年的游戏阵容感到了心满意足。于是我们也屡次忍不住笑说这一场发布会或许只需要一句“昨天公布的游戏都有中文版”便可散会，然而SCEJA不仅实现了我们的这个愿望，还在不少“中文化”的游戏前面加了“同步”，真可谓令人喜出望外。

注目作品

鉴于本次发布会露面的游戏几乎都有繁体或者简体中文版，这里就选取一些瞩目度比较高，或者有游戏制作人亲自上台介绍的新作稍作罗列。更多新作情报尽在本期中文化游戏专题栏目。

如龙 极
发售日：2016年1月21日

如龙6
发售日：2016年秋

SEGA制作人名越稔洋为我们介绍了系列首作之重制作品《如龙 极》，以及PS4独占新作《如龙6》，两者的繁体中文版都将与日版同步发售。名越先生在演讲中提到了初代存在着技术和表现力上的种种不足，而经历了多代的发展，制作组非常希望能够运用如今的经验和先进技术来重新演绎初代的经典故事。因此《如龙 极》不仅会有图像上的突出进化，在系统以及新剧情方面也会有所增强，务求带来一款“极致”的重制作品。此外，中文化的《如龙6》试玩版也会争取同步献上。

三国志13
发售日：2015年12月10日

Koei Tecmo制作人铃木亮浩带来了《三国志13》首次公开的影片。作为系列30周年的纪念作品，除了有繁体/简体中文版与日版同步发售之外，还加入了中文语音。让现场的国内媒体观众都情不自禁地拍手欢呼。

重力异想世界 重制版
发售日：2015年12月

重力异想世界2
发售日：2016年

导演外山圭一郎宣布《重力异想世界》的重制版和续作均会有繁体中文版，正在争取做到与日版同步发售，其中重制版已确定会有简体中文版。登陆PS4是为了回应粉丝极高的呼声，重制版不仅有全高清60fps的画面素质，还会加入新的鉴赏模式。

坦克世界
发售日：2016年

来自Wargaming的CEO及创始人Victor Kislyi宣布了人气网游《坦克世界》(World of Tanks)即将登上PS4和推出繁体中文版的消息。PSN用户均可免费游玩，PS Plus会员赠送坦克以及享受折扣。鉴于本作在PC以及其他平台早已积累了不少的人气，现场媒体对本作的反响相当热烈。另外，PS4版在日本还将独占和动画《少女与战车》联动的战车迷彩及PS4主题特典，逗得观众一阵发笑。

■其他中文化游戏

游戏名	预定发售日*	中文版本
潜龙谍影V 幻痛	2015年11月27日	繁体中文
奥丁领域 利弗诗拉希尔	今冬	繁体中文
高达EXVS FORCE	今冬	繁体中文
星之海洋5 忠诚与背叛	2016年春季	繁体中文
勇者斗恶龙 英雄集结II	2016年	繁体中文
勇者斗恶龙 建造者	2016年	繁体中文
生化危机 安布雷拉军团	2016年上旬	简体/繁体中文
使命召唤 黑色行动III	2015年11月6日	简体/繁体中文
星球大战 战斗前线	2015年11月17日	繁体中文（有限定版主机）
进击的巨人	2016年	繁体中文
天生战狂	今冬	简体/繁体中文
JOJO的奇妙冒险 天堂之眼	2015年12月	繁体中文
数码宝贝物语 网路侦探	2015年11月26日	繁体中文
黑暗之魂III	2016年上旬	繁体中文
噬神者 解放重生	今冬	繁体中文
火影忍者 疾风传 终极忍者风暴4	2016年2月2日	繁体中文
召唤之夜6 消逝的境界	2016年	繁体中文
街头霸王V	2016年春季	简体/繁体中文
亚尔斯兰战记无双	2015年10月1日	繁体中文
初音未来 歌姬计划X	PS4版：2016年3月 PSV版：2016年秋季	繁体中文
女神异闻录4 午夜热舞	今冬	繁体中文
地平线 期待黎明	2016年	繁体中文
最后的守护者	2016年	繁体中文

*注：今冬包括明年1、2月，发售日以亚洲地区最先推出的版本（不含日版）之日期为准。

强势降价 缤纷异色

在发布会的尾声，织田先生正式公布了PlayStation 4包括国行在内的全新价格、1TB硬盘版以及《星球大战 战斗前线》和《NBA 2K16》同捆版PS4。而在发布会后，早前亮相的多款PS4异色硬盘盖、PlayStation Vita和手柄的新色款，以及《星球大战 战斗前线》的限定版主机也都提供了实物展示。不得不说"土豪金"实物还是很有吸引力的。

PlayStation 4 新价格

500GB硬盘的PS4主机价格从今年10月1日起下调。国行定价降低了500人民币。

国家/地区	产品型号	原建议零售价	新建议零售价
香港	CUH-1106A/1206A	HK$ 3,380	HK$ 2,780
中国	CUH-1109A/1209A	RMB 2,899	RMB 2,399

1TB硬盘的PS4主机将在10月23日起在各地区发售。国行发售日未定。

国家/地区	产品型号	推出日期	建议零售价
香港	CUH-1206B	2015年10月23日	HK$ 3,180
中国	CUH-1209B	今冬	RMB 2,699

PlayStation 4 周边产品及配件

DUALSHOCK4无线手柄新推出4种颜色："金色"、"银色"、"钢铁黑"以及"晶透"将从2015年10月23日起陆续发售，建议零售价保持不变。值得一提的是后面两种的国行版并未出现在列表中，有需要的玩家可以留意港版。

PS4硬盘护盖新增7种颜色，将在11月6日起陆续推出。港版建议零售价为128港币。国行版建议零售价为99人民币，而且其中金色和银色的发售日在11月底。

手柄颜色	推出日期	国家/地区
金色	2015年10月23日	香港
	今冬	中国
银色	2015年10月23日	香港
	今冬	中国
钢铁黑	2015年10月23日	香港
晶透	2015年11月	香港

□《星球大战 战斗前线》限定主机手柄。

PlayStation Vita 新色型号

PSV的3款新色型号"冰河白"、"水波蓝"和"霓虹橘"的港版将在9月26日开始发售，建议零售价与现存"黑色"型号相同。国行版详情未定。

结语

作为发布会的压轴环节，银幕上全球率先放映了《进击的巨人》的游戏宣传片，然而这段压轴影片既非实际试玩，时间上也非常短暂，只能算是聊胜于无。不过之前60分钟的"同步中文"连番轰炸已经让我们看到，主机游戏的中文市场在玩家们给力的"买买买"之后显然是进入了良性循环，不仅有索尼第一方全面的同步中文化，就连第三方厂商也在积极争取繁体中文甚至是简体中文的同步推出，实在让我们感到由衷的欣慰！

文 纱迦 美编 NINA

STAR OCEAN Integrity and Faithlessness
スターオーシャン 5

星之海洋5 忠诚与背叛	スターオーシャン5 -Integrity and Faithlessness-	
发行商：Square Enix	类型：角色扮演	游戏人数：本地1人
对应机种：PS4/PS3	日版发售日：2016年2月25日	中文版发售日：2016年春

在本届TGS上公布的众多中文化游戏里，《星之海洋5 忠诚与背叛》可以说是最令人意外的。鉴于系列的地位，再加上中文化的难度，本作的中文化可谓是给中国玩家的一份厚礼。不过需要指出的是，本作目前只公布了PS4版中文化的消息，PS3版还是个未知数。

星之海洋5 忠诚与背叛

试玩报告

在TGS 2015上首次提供了《星之海洋5 忠诚与背叛》的PS4版公开试玩，以展示剧情演出和无缝的战斗系统为主。因此在界面功能方面限制比较大，我们也只能简单地体验一下基本的战斗方式。

此前官方放出的视频里显示，这次最多能够有7名角色同时参战！但在这次的试玩里面我们能够控制的角色只有3个，分别是男女主角以及金发的维克多。而试玩的剧情则是追踪盗贼团，为某个村庄复仇。维克多为主角介绍队伍里的他属下的另外两名NPC，一位是剑士，另一位是术士。虽然玩家无法控制NPC，但是在战斗中他们也会辅助攻击。

在地图上无缝触发剧情后，玩家能够随意转动镜头和操作主角自由走动（战斗中才可以换人），而其他角色则基本是在站桩，对话的同时做出手势或者转头面向主角，不过他们的表情并没有什么变化，得靠声优的演绎来弥补。而没有过场动画演示这一点，也是试玩版的遗憾之一。

从试玩版看到，本作的地图设置还是比较传统和线性，走到尽头无非就是宝箱或是杂鱼战，触发了剧情点才能往前进发。当进入敌人范围时就会无缝开始战斗，○为小攻击、x为大攻击、□为防御，△为战斗菜单。战斗菜单除了道具和咒术基本都被限制了，连续使用道具需要等待冷却时间；后来我尝试切换到女主角进行战斗，这时战斗菜单才会亮起咒印术的图标，除了牺牲较长的硬直时间使出高威力的魔法攻击之外，还可以使用她的技能为队友补血。

试玩中每个角色都有两到三个技能，战斗中敌人目标会被自动锁定，锁定的目标会以“Long/Short”来显示位置距离。长按攻击即可使出必杀技，根据敌我距离自动判断并产生变化，而防御时机掌握得好的话再次防御就会使出反击。不过大部分现场试玩的人都无从发现这几种攻击防御方式之间的相克关系（小攻击克大攻击、大攻击克防御、防御克小攻击，成功时积累奖励槽）。当然了，玩家也可以手动切换目标和控制的角色，总的来说操作起来依然是非常简单易懂，只是砍中敌人时的手感比较生硬，被打倒在地的话会硬直很久。另一方面，前作每位角色还有第三条计量槽“Rush”，在本作中Rush相关的元素似乎被统一到了画面右侧的“Bonus”奖励槽旁边。

在干掉盗贼团头目后如果继续往回探索，就会找到试玩版最强的怪物——一头亮蓝色的长着尖角和触手的三眼浮游生物。它会释放三束威力巨大的激光，一旦被其射中，玩家控制的三名贫血的主角基本都得乖乖躺地板。然而不幸的是试玩版中的复活道具有限，现场基本上没有看到玩家挑战成功……

［试玩者：初心者］

©SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved. Developed by tri-Ace Inc. CHARACTER DESIGN：akiman

东京游戏展 TOKYO GAME SHOW
华风起
星之海洋5 忠诚与背叛

《奥丁领域》可以说是这次 TGS 试玩过的游戏里最满意的一款。虽说个人对香草社的偏爱也占其中一大原因，但这腕冷饭重新加了佐料之后也确实给我带来了惊喜的味道。看来买买买不可避。之前在 UCG377 期的时候我们为大家送上了本作的前线狙击，简单介绍了本作的主要角色以及新系统，这期继续深入为大家介绍本作的其他情报，以及 TGS 的试玩报告。

文 宇宙人 美编 心の永恒

奥丁领域 利弗诗拉希尔 Odin Sphere Leifthrasir

发行商：Atlus	类型：动作角色扮演	游戏人数：本地1人
对应机种：PS4/PSV	日版发售日：预定2016年1月14日	中文版发售日：未定

其他主要登场角色

奥丁

CV：立木文彦

拉格纳尼普尔的国王，格温多琳的父亲，身材巨大的他既是战士也是一位博识的魔法使。人称“魔王”而被世界各地敬畏着。

格莉塞尔达

CV：大原沙耶香

格温多琳的姐姐，勇敢而且深受部下们信赖的女武神。格温多琳的武器也是从她手上继承而来。

米莉丝

CV：伊藤美纪

在格温多琳身边当侍女的布卡族，负责打点公主日常的一切。

布利刚

CV：饭冢昭三

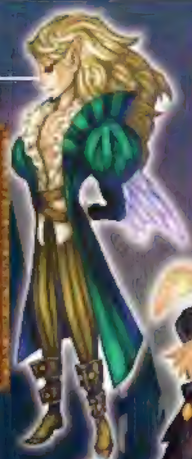
拉格纳尼普尔的将军，虽然是一位勇猛的战士，但绝对称不上是忠臣，而且对权力的欲望很深。（如果没记错这个 BOSS 要先拆掉他身上 4 个圆甲才能对本体造成伤害，而且圆甲还会过一段时间修复）。

© ATLUS © SEGA All rights reserved.

艾尔法莉亚

CV：本田贵子

妖精之国林克霍尔特的妖精女王，威严而美丽，而且是梅塞德丝的母亲，讨厌破坏和战争，作为女王，她赌上种族的存亡而立于战场的前线。



马尔文

CV：速水奖

奥斯瓦德的养父，同时也是梅塞德丝的表哥，虽然艾尔法莉亚让他去帮助梅塞德丝，但是背地里为了实现自己的野心而策划着某项计划。

泰坦尼亚王

CV：松冈文雄

康尼琉斯的父亲，个子小而且很胆小的国王。

奥尼基斯

CV：关智一

炎之国波尔肯尼伦的国王，他是这个国家惟一的男性，在人类的姿态下是个有品位重礼节的人，但是进入战斗状态性情就会大变。

英格维

CV：森久保祥太郎

薇儿维特的双胞胎哥哥，为了破坏结晶炉而暗地里在世界各地活跃着。

奥迪特

CV：本田贵子

支配着死之国的女王，她统率着死者，是死亡的象征。同时也是连接现实和冥界的存在。作为BOSS，死之女王除了那只有脸和胸有肉的形象让人印象深刻之外，固有技能"丢帧结界"也是当年PS2版玩家们的恶梦。

更加丰富的技能系统

本作在原版的基础上加入了技能树成长系统，所有角色都有两种技能，其中一种是利用升级所获得的点数来学习的"Ability"，另一种是在战斗中通过打倒敌人后吸收魔素来学习的"Cipher Skill"，后者在强化的时候角色的攻击力也会提升。战斗中按○键发动的必杀技就是"Cipher Skill"，发动这种技能一般会消耗POW槽，而部分高威力的"Cipher Skill"——比如光盘的试玩演示中使用的↓+○让地面结冰的技能还会额外消耗PP值，PP值可以在吸收魔素的同时获得（前作中发动必杀技都要消耗PP值）。另外，由于技能树的存在，这里可以推断"Cipher Skill"应该不止固定的那些，后期学习到更多技能之后玩家应该还可以随意切换和调整键位。

试玩报告

TGS上提供的试玩版里面5位主角都能选用，而且每个角色都能完整体验完第一章——虽说10分钟的试玩时间不太足够，幸运的是我开始试玩的时候ShowGirl忘了给我按计时器，直到我打了大半之后才补按，这让我有足够的时间磨蹭地打完格温多琳篇之后还有一丁点的时间去试试薇儿维特。

游戏给我第一感觉，画面的进化自然不用说，香草社唯美的2D画风在高清化之后显得更加鲜艳美丽，加上崎元仁的BGM犹如将人带入全新的童话世界般。笔者选用印象最深刻的格温多琳，正式进入游戏之后首先简单地试了一下操作和手感。游戏只用□键和○键便构成了角色的几乎所有攻击，其中□键是普通攻击，普通攻击的连段比原版更加丰富华丽，而且可以配合摇杆不同的方向组合派生出不同的攻击动作，空中的连段也非常华丽，格温多琳可以轻松地达成上百的连击数。○键则是必杀技，同样有不同方向的派生。此外，空中也有特殊的必杀技。不过笔者在连按普通攻击的时候，偶尔也会误发动必杀技，不知道是系统还是手柄问题。

原作中角色使用普通攻击时会消耗HP上方的POW槽，如果耗光了POW还会陷入喘气硬直，这导致了战斗的时候不得不时刻停下攻击，逃到安全的地方回复POW槽。重制版里取消了这一恶心的设定，玩家可以无所顾忌爽快地进行连击。而原本消耗PP的必杀技这里则改为了消耗POW槽。而且，POW槽只要落地之后停下攻击就会马上完全恢复。这样就使得战斗的节奏更快更酷炫了。整体来说本作的爽快度不下于《胧村正》，而角色招式的丰富度甚至有过之而无不及。

除此之外，格温多琳的飞行能力也有所强化，原本只能滑翔下降，现在滑翔的时候还可以不断提升高度，甚至飞出屏幕外面。以前这个飞行动作主要是用来逃跑以便安全地回复POW，不过本作不再存在POW问题，这个设定可能会有些鸡肋，但考虑到本作的关卡也可能会重新设计，所以说不定玩法会更加丰富。

［文：宇宙人］

DARK SOULS Ⅲ

赞美太阳!

“《黑暗之魂》系列”一直以其高难度以及略显“笨拙”的战斗系统所著称。说是“笨拙”，但也正是这种“笨拙”造就了系列那厚重且刀刀见肉的打击感，配合时刻在游离生死之间的战斗更是让玩家乐在其中。《黑暗之魂 Ⅲ》一改系列作风，更加华丽且快速的战斗让人眼前一亮。但也别忘了，这游戏的骨子里依然是那个“虐你千万遍”的《黑暗之魂》。

文 三日月　美编 心の永恒

黑暗之魂 Ⅲ		DARK SOULS Ⅲ
发行商：BNEI	类型：动作角色扮演	游戏人数：本地1人、在线多人
对应机种：PS4/XOne	日版发售日：2015年3月24日	中文版发售日：2015年4月

更快的战斗节奏

如果玩家是有关注过本作的话，通过之前科隆的试玩就可以看出本作比起系列前两作，更接近于前段时间发售的姐妹作《血源诅咒》，游戏的战斗节奏快了不少。话虽如此，本作又不是单纯只是变成了“血源之魂”。系列一些经典设定，诸如盾牌防御和绕圈背刺等“魂系列”常规战术依然健在，只不过这次需要玩家更主动一点，反应更迅速一点而已。

© 1994–2015 FromSoftware, Inc. All right reserved

华丽地受苦 新系统“战技”

除了节奏加快之外，本作的战斗也变得更加华丽了，这得益于新系统“战技”（Battle Arts）的引入。玩家除了常规的“血槽”和“体力槽”之外，本作新加入了“战技槽”和“法力槽”。不同的武器将会对应不同的武技，例如大剑则会是挑飞技，而盾牌则是强化自身攻击力以及改变武器的攻击形式。武技无论是视觉效果还是杀伤力都效果拔群，而武技的加入也让“战士流”玩家们在战斗中有了更多的选择。

但是战技系统的缺点也相当明显，除了要消耗大量战技槽之外，大部分战技的收招硬直都很大。在战斗节奏日益加快而且难度依旧的本作，一个大硬直往往就意味着死亡。在正确的时机发动战技将会是本作战斗的要点之一，往好的方面想，至少这次死的时候会华丽一点（笑）。

对于“法师流”玩家来说，本作的魔法系统也发生变化，魔法不再以使用次数计算，而是用更为常见的通过消耗“魔法槽”发动。制作组这样做的目的是为了提高魔法的实用度，并通过不同的魔法槽消耗来突出特定魔法或者道具的实用性。

▲从天而降的强敌。

■虽然叫“冰冷峡谷的舞女”，但实际上BOSS在一开始只会使用火刀攻击玩家。

强大的BOSS登场！

和隔壁的“路西维德”相比，本次试玩中出现的新BOSS“冰冷峡谷的舞女”（暂译）实力更加强大。体型庞大的同时攻击范围广阔，修长的手脚配合双刀的确给人一种“舞女”的感觉。但如果玩家一旦沉浸于这“死亡之舞”当中，等待玩家的就只有死亡的结局。

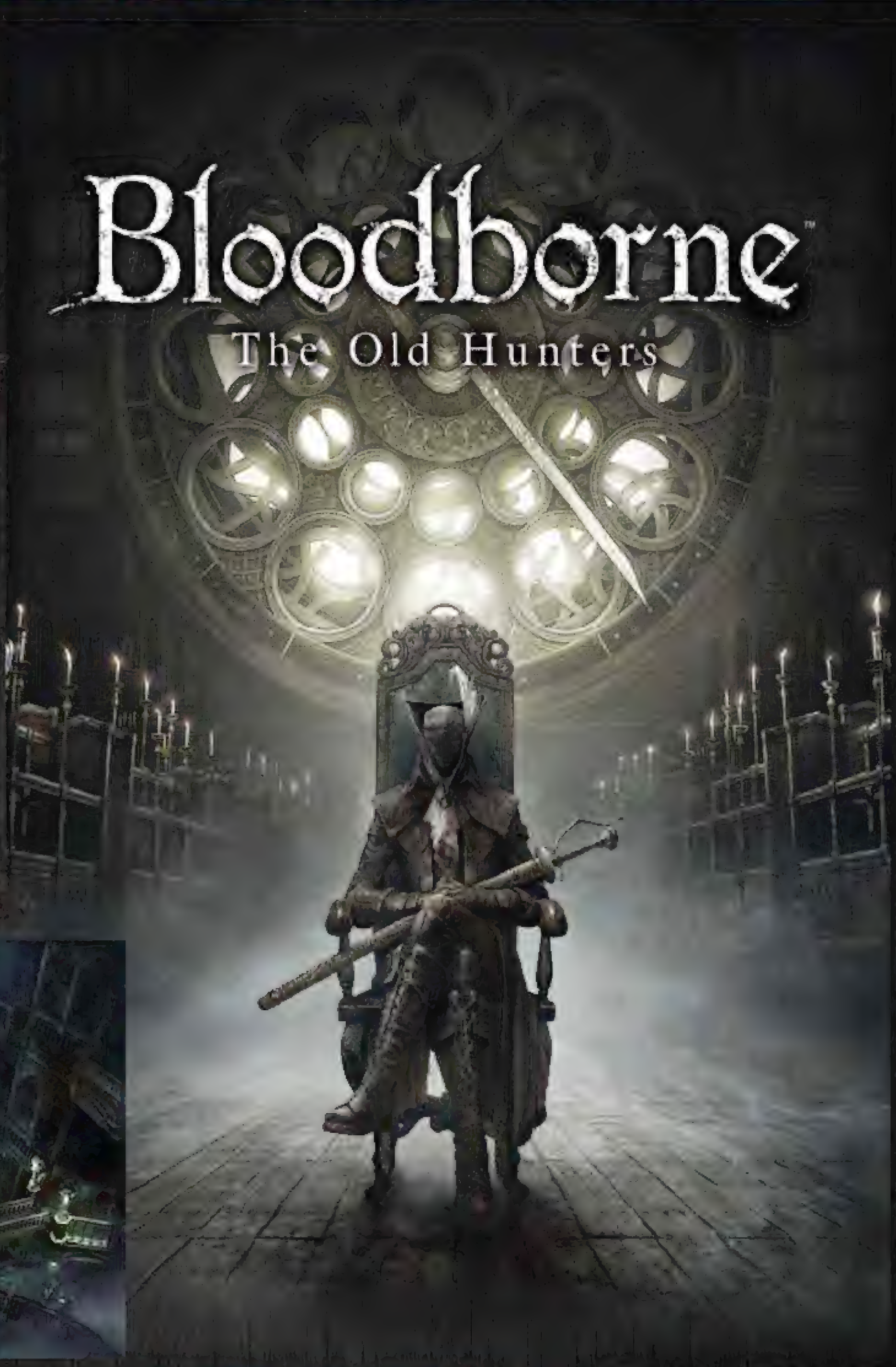
试玩报告

《黑暗之魂Ⅲ》是这次SCE展出游戏阵容里面最抢手的作品（其次是《重力异想世界》的高清版），媒体日第一天开场不久就因为排队人数太多而限制取号了，所以笔者在排队的时候也花了不少的时间。

试玩开始的时候有4种职业可以选择，笔者选用的是单手剑。本次是系列首次登陆PS4平台的作品，不过试玩版画面的优化做的还不算特别出色。至于操作的手感，相信玩过老作品的朋友相信都会感到非常亲切。试玩版的流程不算长，但是充满恶意的关卡设计已经表露无遗，比如部分场景容易让人迷路，兵种的远近搭配相当残暴。某处场景还有你根本打不赢，只能躲过去的飞龙拦路等等。试玩版最后还有一个BOSS，但很可惜笔者并未能见到它就结束了。相信正式版会有更多充满恶意的地方让喜欢挑战的玩家受尽折磨。

【文：宇宙人】

这回的故事，将会是关于老猎人们的。



在今年年初，《血源诅咒》以其高难度把各位曾身临其中的玩家虐得不行不行的，但即便难度如此之高，依然有不少玩家通关并征服了这个游戏。在发售后快半年的现在，SCE 也终于在 TGS 上公布了它的第一个大型 DLC《老猎人》，新武器、新场景，当然还有各种新 BOSS 将会在游戏里等待着各位玩家的来临。而各位猎人们，你们准备好再一次面对亚南的疯狂了吗？

■新场景的设定图，看来DLC场景的设定复杂程度不遑多让啊

文 三日月　美编 心の永恒

血源诅咒 老猎人	Bloodborne The Old Hunters	
发行商：SCE	类型：动作角色扮演	游戏人数：单机1人、在线1-5人
对应机种：PS4	日版发售日：2015年11月24日	中文版发售日：发售日未定

在原作中，在玩家成为猎人并为终结亚南疯狂而浴血奋战之前，其实早已有人意识到“瘟疫”的严重性，并尝试着以自己的方式来遏止灾祸的发生。威廉大师、劳伦斯和格曼分别以自己的方式战斗过，虽然他们失败的结局早已注定，但这不妨碍着玩家通过梦境再次回溯到过去来体会亚南最初的疯狂。

◀猎人，将会是玩家在本DLC遇到的主要敌人。

© 2015 Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved.

■昔日的教会第一猎人现在竟然变成如此丑陋的怪物。

曾经的猎人 现在的猎物

路德维格虽然在原作中并没有登场，但他却在玩家心中留下了相当深刻的印象，因为这位贵为“教会第一猎人”的路德维格设计并制作出了教会派的大部分武器。其中最为各位玩家熟知的大概就是威力巨大的“路德维格的神圣之刃”了。在从现在公布的情报来看，这位昔日的第一猎人没有登场是有原因的，因为他早已经变成非人的怪物了。从试玩影像可以看出，这位BOSS的攻击方式和之前游戏中玩家遇到的雷兽类似，近身与BOSS缠斗依然是比较安全的应对方法。

新武器 老猎人

对于DLC，玩家最期待的大概就是新武器了。从目前公布的影像来看，新武器之一就是“西蒙的弓刃”（暂译），西蒙的弓刃是试玩中最引人注目的武器之一，第一形态和乌鸦姐的仁慈之刃类似，令人应接不暇的攻击速度是其特点，第二形态则是弓，虽然攻击力一般但胜在可以远距离攻击，这可以使得玩家的战斗安全不少。

▶帅气的拉弓动作。

另一把新武器则是以范围取胜，变形状态下的新武器可以变成鞭形态，广阔的攻击范围能让周围的敌人无法靠近。和之前的“螺纹手杖”类似，虽然攻击速度略逊一筹，但攻击力和攻击范围和前者相比大了不少。

最后一把武器只在影像中出现过，是一把顶端由圆锯组成的武器，效果看起来和正传中的“猎人斧”类似，变形后都是威力高、速度慢的双手武器，范围比起猎人斧略显逊色。

值得一提的是，DLC将会对正传中不少武器和奥术作出强化和修正，最明显的例子便是奥术，这个在正传中略显鸡肋的系统将会在DLC中得到强化，更强的威力辅以更小的消耗，看来奥术流玩家终于熬出头了（笑）。另外一些在正传中存在感略显不足的武器，例如“兽爪”以及兽化系统都会在本DLC中得到一定程度的强化。

新人物同样会在本DLC中登场，其中一位已确定的NPC同伴会是一名衣着和风服装的猎人。而从目前公布的情报可以看出，这位新角色将会是DLC中玩家的友方角色之一。

▲和主角同为亚南外来的新角色，他为何会出现亚南这个地方呢？

完整实体版发售日确定！

《血源诅咒》游戏本体和DLC同捆的合集版本《血源诅咒 老猎人版》也将会在DLC下载版发售后不久上市，发售日暂定为今年的12月3日。这个版本除了《血源诅咒》游戏本体之外，还将包括DLC《老猎人》，所以之前因为各种原因没玩到原作的玩家可以趁着这次机会尝试一下这个完整版的《血源诅咒》受虐体验。

文 秋沙雨 美编 小瑟

机动战士高达EXTREME VS-FORCE

机动战士ガンダムEXTREME VS-FORCE

发行商：BNEI	类型：动作	游戏人数：本地1人，局域网1-2人
对应机种：PSV	日版发售日：2015年冬季	中文版发售日：与日版同步

在 2014 年 1 月《机动战士高达 EXVS-FB》登陆 PS3 平台之后，时隔了将近一年半的最新作在索尼 TGS 展前发布会正式亮相，那便是本作，这是在《机动战士高达 高达对高达 Next Plus》之后，第三部登陆掌机平台的“《机动战士高达 VS》系列”作品。与强调联网对战的家用机版不同，本作的卖点是在于本地对战，装载了新的系统，同时也加入了新的机体。本作还将推出中文版，中文版的发售日与日版一样确定在今年冬季，不过是否会同步发售还不得而知。

系列惯例的“2对2”

要说到“《机动战士高达 VS》系列”，那么就不得不提经典的“2 对 2”战斗系统，不过本作把四人对战改成了两人与 CPU 的组合，玩家与其他玩家加上两个 CPU 一起进行组队或者对战，每个机体都有 Cost 的设定，当某一台机体的 HP 清零时，该机体所属一方的战力槽就会减少 Cost 值对应的数值。

新加入的“部队战”

“部队战”系统是《机动战士高达 EXTREME VS-FORCE》的新要素，玩家最多可以选择 6 台机体（2 台机体为一组，共 3 组）与 1 艘战舰来组成一个部队。部队里的机体和对战模式里的机体一样，有着 Cost 值的设定，玩家只能在规定的 Cost 值以内进行部队的编排，来打造最适合自己的部队。

在部队战模式里，玩家既是队伍里的指挥者，也是部队的精英，部队战的舞台与对战模式相比要广阔很多，玩家要做的就是击破指定的敌人或者压制指定的据点，如果不压制据点的话敌人就会一直出现。

在最新加入的“部队系统（フォ－スシステム）”里，玩家只需要按一个按键就能够简单地进入到指令画面，在该画面下玩家可以让各小队移动至指定的地点，根据战况和地形来使用指令能够让战局变得更有利于我方。

© 创通・サンライズ © 创通・サンライズ・MBS

收录模式

主模式 メインモード

玩家独自一人来完成各种任务的模式，在本作的主模式里收录有从《机动战士高达》至《机动战士高达 UC》为止动画各作的战斗演出，玩家可以一边欣赏这些来自原作动画的剧情一边收集机体，然后可以编组属于自己的部队，也可以自由培养驾驶员。

对战模式 アドホック对战

让玩家在本地与其他玩家进行 2 人联机对战的模式，除了有传统的“2 对 2 战”之外，还可以选择本作新加入的“部队战”或“据点压制战”等新模式。

新参战机体

为数众多的参战机体是“《机动战士高达 VS》系列”的一大特色本作里既有粉丝们熟知的老面孔，也有不算陌生的新人。

目前已经确定参战的新人有《高达 G 之复国运动》的主角贝鲁利·塞纳姆以及其机体“G-self”以及《机动战士高达 Seed Destiny》的海涅·威斯藤夫鲁斯和其机体“火虎”。

顺便一提的是，海涅是当年 T.M.Revolution 的主唱西川贵教在动画里客串的角色，而本作的主题曲恰恰是 T.M.Revolution 的新曲《Inherit the Force ~インヘリット・ザ・フォ－ス~》

动画最新作《铁血的奥尔芬斯》相关联动

既然是今年的《高达》游戏新作，那么本作在 10 月开始放送的最新作动画《机动战士高达 铁血的奥尔芬斯》就必不可免地会有些联动。

在 10 月 4 日《机动战士高达 铁血的奥尔芬斯》就会开始放送，而在动画播放期间的广告里将会公开本作的发售日，同时广告的旁白将由为动画初代作主角配音的声优古谷彻所担任。

●初回特典

主角三日月·奥加新及其机体“高达·巴尔巴多斯”第四形态将作为本作的封入特典，只要购买了游戏就能够获得机体及主角的下载码。

●蓝光DVD第1卷特典

在动画《机动战士高达 铁血的奥尔芬斯》的蓝光 DVD 第 1 卷里，高达·巴尔巴多斯第一形态将成为蓝光 DVD 第 1 卷的特典之一。

试玩报告

除了新参战机体外，其他机体的动作完全从 PS3 照搬，武器方面也完全没变化，但能天使高达无法使用 Trans-Am，估计是因为试玩版的缘故。试玩版中，L 键为展开战场地图，用于指挥友军的行动；R 键用于配合□、△、× 使出特殊射击、特殊格斗、防御操作，部分机体的特殊武器还要通过↓ + △来发动，从操作来说十分蹩脚，而且无法更改按键，但试玩说明书承诺，正式版时以往的复合按键都能正常使用，还能通过↓ + ↑防御。本作中玩家可以自由设置锁定视角，但距离过远的敌人不会被锁定，在大地图中战斗时要接近敌人并用右摇杆调整视角后才能准确锁定，和往作比起来是一个比较新颖的部分。不过试玩版中并没有觉醒槽的设定，这是否意味着本作没有觉醒系统呢？那就要留意官方之后放出的消息了。

试玩只提供了三个关卡，每个

关卡都能换玩家的机体，但无法更换友军。战斗时或许是因为出击机体数量太多的关系，导致掉帧情况比较明显，有时遇到同屏多人的情况还会出现严重卡顿。试玩第三关为新加入的母舰 +6 台 MS 的据点争夺战，玩家要击破据点的炮台以争夺据点，然后可以直击敌方母舰，把母舰击破即可获得胜利。值得一提的是，该关卡的地图非常大，或许是新模式的专用地图，以后可能还有更多的地图消息放出。

最后提一下新机体 G-Self。和原作一样，G-Self 有着更换背包的设定，但试玩版中它只有大气圈用背包和反射背包（反射背包有打开 / 闭合两种模式），原作的其他背包还未收录，不知道正式版中是否会收录原作中的其他背包。 ［文：昂星团］

东京游戏展 TOKYO GAME SHOW

华风起

机动战士高达EXTREME VS-FORCE

火影忍者疾风传 究极忍者风暴4 NARUTO-ナルト-疾風伝 ナルティメットストーム4

发行商：BNEI	类型：动作	游戏人数：本地1~2人
对应机种：PS4/XOne	日版发售日：2016年2月4日	中文版发售日：2016年2月2日

文 胖小笛儿 美编 anubis

因为官方之前突然宣布将游戏延期，原定于九月发售的游戏，就只能等到来年才能玩到了。从早期游戏公布的影像来看本作已经有了相当高的完成度，此番延期制作组也表示是为了精益求精而做出的选择。近期官方始终没有继续公布游戏剧情模式的新消息，几次展会也都只提供了对战模式的内容。好在制作剧情模式一直是CC2小组的强项，所以剧情模式的质量也一定能够保证。根据目前TV动画的进度，游戏发售日和动画完结差不多保持同步，游戏的剧情模式应该会将整个故事完整的呈现出来。明年二月，让我们一同在火影的究极世界中，再次将绚烂的忍道绽放。

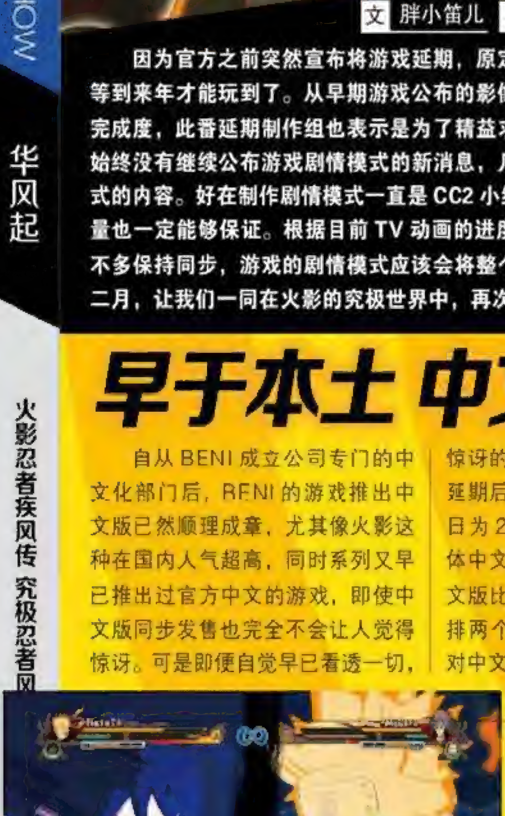
▲此前泄露的剧情模式菜单。

早于本土 中文先行！

自从BENI成立公司专门的中文化部门后，BENI的游戏推出中文版已然顺理成章，尤其像火影这种在国内人气超高，同时系列又早已推出过官方中文的游戏，即使中文版同步发售也完全不会让人觉得惊讶。可是即便自觉早已看透一切，惊讶的事情还是来了。在游戏宣布延期后，官方给出的游戏最新发售日为2016年2月4日，游戏的繁体中文版发售日则是2月2日，中文版比日版提前发售两天。如此安排两个版本的发售日，可见BENI对中文游戏市场的高度重视。

战斗系统大变革

“三位一体”的全新小队系统



从游戏出现小队战斗后，系列就开始不断的丰富起小队系统的内容。除了最初的援护攻击外，小队系统又追加了不同的战斗风格，固定角色组队后还能使用合体奥义。本次新作中，游戏的小队系统再次得到了升级。新系统的功能让玩家在选择小队后，可以将援护角色变更为战斗角色直接使用，官方称之为“队长转换系统”。新的游戏系统也改变系列以往的传统操作，之前作为呼叫援护攻击的L1/R1键，在新作中变为角色切换按键，原本的呼叫援护功能改为通过左右拨动右摇杆实现。

从对战上讲，之前由于援护角色的攻击能力不同，一些强力的援护角色的出场率极高，但是有些角色则无人问津。此次修改系统后，玩家无法单纯依赖操作熟练的角色，搭配强力的援护攻击来获胜。可是随时更换操作角色就决定了，玩家要对三个角色都有所熟悉，因为角色之间的不同特点，如何平衡小队的战斗特点，使用最合适的角色和对手战斗成为了必须要考虑的部分。加之对手也会在游戏中调整自己的战术，新的系统无疑需要玩家更多的思考，游戏也会变得更加有趣。

©BANDAI NAMCO Entertainment Inc.

全新胜制

为了让游戏的战斗和新系统更相配，本作首次将战斗改为了三局两胜制，当玩家获得一局战斗的胜利后，获胜一方的血量不会回复，直接以当前血量开始新的战斗，失败的一方则满血重新开始战斗，新的对局开始后，之前获胜玩家的替身槽，查克拉和援护槽可以恢复。改变了后对局模式后，战斗胜负会变得更加难以预料，即使不小心落入被动，也有机会伺机翻盘，而不会像之前的游戏一样难挽败局。

爆衣系统

作为一部受众极广的民工漫，游戏虽然加入了爆衣系统，但是在漏出度上玩家就不要有所期待了。就目前试玩来看，几名女性角色爆衣后建模变化不大，福利更无从谈起。男性角色方面也没有什么亮点，相比龙珠那种动辄上衣碎裂是没有可能了。游戏推出这个系统，除了希望可以通过改变角色外观系列来增加真实感外，更多的是为玩家带来战斗的变化，角色出现爆衣后，防御力会降低而攻击力大幅增强。

身背求道玉开启六道模式的最强漩涡鸣人

鸣人

重获双轮回眼新的六道仙人宇智波斑

斑

忍术属性

属性伤害是本作中最具亮点的一个新系统，众所周知动漫原作中，不同属性的忍术都有着自己独特的效果。这一点在之前的游戏中一直没有体现出来，本次在试玩的将讲解中可以看到，水遁、雷遁和火遁都有了独特的属性效果，其中由以火遁攻击的持续伤害表现的最为明显。加入了属性后，游戏的战斗必将变得更加激烈多变。

▶游戏官方中文版PV中展示的特典内容。

新时代主角参上

角色方面本作除了将原作中两位主角的最终形态补完外，强力的终极 BOSS 六道模式宇智波斑也确定出场。更令人惊喜的是，在新剧场版中出现的名人和佐助的子女，漩涡博人和宇智波沙拉娜也已经确定参战，不过只确定随游戏特点附赠，两位渊源颇深的新一代木叶忍者在游戏中还有合体奥义。卡卡西和日向雏田等人气角色在剧场版《THE LAST》中的造型也会随特典附送。

试玩报告

会场提供的试玩版跟今年早些时候在其他展会上公开的试玩版类似，除了有六道仙人模式的鸣人、宇智波佐助、春野樱、卡卡西、日向一族的宁次、雏田和花火之外，还有宇智波斑和剧场版 THE LAST 中的鸣人、佐助、小樱和雏田。在最初的选角界面，就能看到本作的特色之一“领队切换”系统的存在。玩家不仅要选择主要控制的角色，

还要挑选两名支援角色，战斗时能够切换支援角色来直接操作，从而达成更加多样化的连击。比起以往支援角色较为简单的辅助性质，这个领队切换系统显然就要求玩家至少要熟悉三名以上的角色的操作方法和特性。而发动觉醒时，支援角色同样也会进入觉醒状态，此时当然也可以继续切换领队，不过需要注意的是角色切换是有冷却时间的。此外，当角色身上着火时，切换领队也是灭火减少伤害的手段之一。而比起改动并不明显的基本战斗模式，试玩版给我最大的冲击还是在 PS4 支持下大幅进化的图像表现力。只需要简单的按键组合就能发动的奥义自不必多说，就连一般的忍术招式也都有极佳的特效渲染。经过历代作品的积累，本作的画面水准可以说是达到了一个令人惊喜的高度。

[初心者]

文 eki964 美编 小瑟

少年终将成王

亚尔斯兰战记 无双 アルスラーン战记×无双

发行商：Koei Tecmo	类型：动作	游戏人数：本地1~2人
对应机种：PS4/PS3	日版发售日：2015年10月1日	中文版发售日：与日版同步

《亚尔斯兰战记 无双》改编自小说《亚尔斯兰战记》，原作小说可以说是田中芳树的作品中仅次与《银河英雄传说》的小说之一，加之由荒川弘主笔的漫画版人气也颇为不俗，以该版漫画为蓝本的动画目前正在热播，KT在这个时机推出那么一款游戏毫无疑问可以说是趁热打铁。那么问题来了，本作究竟是光荣为原作量身定做出来的良心产品？还是“无双外包公司”趁着热度做出来的又一流水线产品？谜底要不了多久就可以揭晓了。

王子复国记

帕尔斯历320年，大陆强国帕尔斯遭到邻国鲁西塔尼亚的入侵，十四岁的王太子亚尔斯兰随国王安德拉寇拉斯三世领军迎击，战前谁都没有怀疑帕尔斯将获得胜利，然而在亚特罗帕提尼平原展开的会战中，帕尔斯军惨败，国王安德拉寇拉斯三世被俘，鲁西塔尼亚军携大胜之余威攻破帕尔斯王都。在乱战中幸存的王太子亚尔斯兰在忠心的部下原万骑长达龙的保护下前往尚未陷落的东方国境徐图再起，并请到了隐居的绝代军师那尔撒斯出山，一部少年王子复国记就此展开，而日后为人所称颂的“解放王”亚尔斯兰的传说，也从这里开始。

■帕尔斯王子亚尔斯兰

■据考证达龙可能姓赵

本作除了《亚尔斯兰战记》主线的“王子复国记”之外还将有外传剧本的模式，在外传剧本中，玩家将要操作固定角色体验动画中未收录的原作和漫画中的战役。比如让青年那尔撒斯一战成名的击破三国同盟等战役。据官方表示，本作故事模式加上外传剧本大约会有五十个关卡，我大约算了下原作中的战役大大小小五十多场大概也能打到最终卷了，但是考虑到动画目前的进度和游戏目前公布的武将人数又觉得好像不大可能。究竟是会出DLC还是大战役拆成几场小的等着出续作，只有游戏发售了才知道了。

故事模式与外传剧本

©2015荒川弘・田中芳树・讲谈社／「アルスラーン战记」制作委员会・MBS

军团突击

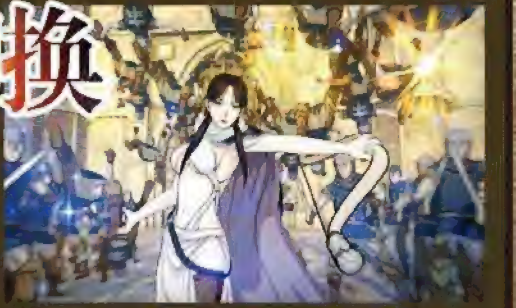
在本作中，满足特定条件时，可以发动军团行动“马尔丹冲刺”，发动后可以控制军团朝着一个方位突击，操控大军突进的感觉看起来就非常的爽快，军团行动根据兵种分为骑兵、步兵和弓兵三种，三个兵种发动后有各自不同的效果。在到达指定位置后，军团的突击会自动解除并回到单人模式。根据军团突击的战果还可以获得额外的奖励。

■骑兵的军团行动是向着一个方向势不可挡的突进

■弓兵的军团行动是弓兵们会随着光柱的移动朝光柱射出箭雨

■步兵的军团行动在突进中可以停下发动攻击

蓄力切换



原作中，许多人物作战时都不止装备一种武器，随着战况变化随时会收剑拉弓，或者掷出长枪后拔出长剑。这一点在游戏中得到了比较好的还原，通过“蓄力切换”角色们可以在连招中切换武器，同时这样一来连招也会变得更加灵活多样。值得一提的是通常攻击和蓄力攻击的组合大约可以组成5~6连击，而通过“蓄力切换”则可以把连击数提高一倍以上。另外通过“蓄力切换”打倒敌人增加的经验会增加，并且稀有道具的掉率也会提升。

技能卡片

技能卡片类似装备的一种，装备后可以增加基础能力，并且满足条件后可以发动技能效果，比如击破一百人后，一段时间内攻击力上升、体力值越少攻击力越高等等。

■技能卡片

艾拉姆的料理

■这是艾露猫。噢，错了，艾拉姆。

艾拉姆是原作中军师那尔撒斯的随从，是王子的队伍中做菜最好吃的。本作在自由模式中出阵前可以让艾拉姆做菜给你吃，不同的料理会有不同的效果比如最大攻击增加，最大体力增加等等，料理帖也就是菜谱会散落在故事模式的各个关卡中，得到的菜谱越多，艾拉姆能做的料理也就越多。

武艺录

武艺录类似于武器的铭文，装备不同的武艺录后，武器的连招表也会有所变化，并且会附带该武艺录的效果，比如红莲的武艺录就是攻击带有火焰特效，至于止水的武艺录就是攻击带水属性了。

■火属性

■水属性

试玩报告

现场试玩版提供了一场战役的数个任务，有看过动画版的话都会知道这场战役正是亚尔斯兰王子的初次出征，而最终的目标就是使用达龙营救王子。试玩开始时我们控制的是亚尔斯兰王子，由于自己被迫与属下的得力干将达龙走散，亚尔斯兰首先要指挥军队突破重重围堵。他使用的是长剑，普通攻击、跳跃、蓄力攻击、必杀技等无双系列一贯的要素悉数健在，简单击破一波敌兵之后，任务提示我们到达一处蓝色气旋状的地点（Heat Area），然后按键即可发动本作的特殊攻击方式“马尔丹冲刺”。在这种状态下画面会切换到上帝视角，直接使用摇杆控制大批军队横冲直撞，而击破敌兵的人数也会急速上升，相当爽快。当军队抵达任务目标地点时，冲刺就会停止，回到单人战斗的画面。跟动画剧情一样，在我军落入火攻陷阱之后，玩家转而开始控制猛将达龙。这时系统教学提示上马，达龙可以切换长枪和长剑，而消耗必杀槽的话就能使用必杀技和角色固有技，对付将领时就要用到这些攻击手段。之后便是单骑救主的桥段了。此外，在现场还可以看到本作的许多过场动画，得益于卡通渲染和精致的建模水准，这些过场都很好地还原了动画版的神韵。再加上宏大的配乐，可以说本作的战争主题跟“无双”类型的契合度还是非常不错的。

[文：初心者]

以NEXT为名 新世代的歌姬计划

“《初音未来 歌姬计划》系列”即将迎来第六部正统续作，在经历了多个世代的交替和进化后，前作《F2》的各方面表现其实都已经达到了一个完善的平衡点。因此以“X(NEXT)”为名的本作，不仅是系列首款登陆次世代主机平台的作品，同时也承担起了进化与变革的重任。

初音未来 歌姬计划X		初音ミク -Project DIVA- X
发行商：SEGA	类型：音乐	游戏人数：本地1人
对应机种：PS4/PSV	日版发售日：2016年3月（PSV）、2016年秋（PS4）	中文版发售日：与日版同步

文 哪尼 美编 anubis

全新操作 RUSH音符

本作的演奏模式基本承袭了前作的玩法，以△□○×为基础、以及同时押、划星星等操作都依然存在，并在此基础上追加了名为“RUSH音符”的新系统——当音符下方出现RUSH标志后，需要在规定时间内快速连打对应的音符，连打数越高则获得的分数奖励也就越高。

与初音共同成长 Live任务模式

本作引入了全新的“Live任务模式”，将原本DIVA房间中的交流元素与节奏游戏相结合，让玩家一边享受多姿多彩的剧情时间，一边以现场演出的形式与初音等人共同成长。

在这个模式中，乐曲演奏采用任务推进的形式，玩家通过任务后，难度也将随之提升。值得注意的是，Live任务模式将采用特别的评价机制，除了按键判定的准确度外，还需要让演出“氛围”达到规定值后才算通关。因此虽说操作技巧依然是游戏的关键，不过服装、饰品、舞台搭配等更有策略性的元素也非常重要。

当然，本作也依然收录了系列惯有的自由演奏模式，并且在Live任务模式中所得到的乐曲、服装、舞台等，在自由演奏模式中同样可以使用。

更有趣的服装解锁

在以往的作品中，新服装一般都需要玩家满足一定条件解锁后，前往商店中购入，而本作则一改系列传统，让服装的取得有了更多的随机性。玩家只要在演出模式的任务中达成过关条件，或是成功完成“Chance Time”，便可以随机入手不同的服装，趣味性大幅提升。

虽然随机的取得方式带来了更多的不确定性，不过不必担心无法入手想要的服装，比如游戏中会有在特定任务中更容易入手对应服装这样的设定，玩家可以有针对性地进行挑战。制作人也表示并不会把收集难度设定得过高，只要按照正常的游戏方式就可以很自然地达成全收集。

▲在演奏模式中达成相应条件即可解锁新服装并立刻换上，让收集过程更具表现力和趣味性

收录曲目

官方宣布包括みきとP、黒うさP、DECO*27、cosMo@暴走P在内的30多位著名Vocaloid创作者都将为本作提供曲目，游戏也预定收录30首以上的曲目，如此华丽的阵容不免令人浮想联翩，目前已经公开了三首收录曲目。

《恋爱裁判》

创作者：40mP

以严格守护“恋爱法律”的法官为印象而设计的装扮，大家一定要服从这位法官大人的判决哦。

《ラズベリ-＊モンスタ-》

创作者：HoneyWorks

活跃于电脑空间中的“覆盆子怪兽”，缤纷的色彩搭配与个性十足的服装，如此压倒性的存在感正是舞台上闪耀的关键所在。

《Strangers》

创作者：Heavenz

独自游荡于夜晚街道的异乡人，发自灵魂深处的呼喊，让整个世界不知不觉间也随之共鸣。

试玩报告

虽然《初音未来 歌姬计划X》刚公开不久，不过在索尼和世嘉的展台中，均提供了本作的实机试玩，比较可惜的只有PSV版，完全没有PS4版的相关情报。

试玩版中仅有一首曲目可供选择，也就是此前PV影像中主打的《覆盆子怪兽（ラズベリ－＊モンスタ－）》。进入选曲界面后，我们立刻就可以感受到视觉风格上的巨大转变——曲目不再采用系列作品那样简单的列表形式，而是以圆形的原画封面作为展示，强调独特的设计感。另外，开始演奏之前玩家除了可以设定角色及服装以外，本作还追加了变更“舞台背景（Stage）”的选项，可惜在这次的试玩版中无法进行更改。

演奏模式的基本玩法在前作的基础上，追加了名为“RUSH”的新操作，简单来说就是“连打”，当音符底部出现RUSH提示后，快速连点对应按键即可。不过个人觉得新操作略显突兀，提示也不太明显，因此即便是老玩家可能也要需要多加适应才行。左下角的能量槽则增加了百分比数字，具体作用尚不明了，应该是类似同步率的设定，会随着演出的推进而不断增加，并在结算时给予相应奖励。另外，在Chance Time的结尾打中彩色大星星后，除了依然会有特别演出外，角色还会自动变更特殊装扮，表现力也有着非常显著的提升。

从试玩版中不难看出，本作由外至内都有着诸多革新之处，让人耳目一新。虽说游戏画面、帧数等方面相比前作进化有限，不过毕竟目前还是早期试玩，今后会有什么样的新变化，以及在次世代主机上的表现，都令人十分期待。【文：哪尼】

文 胖小笛儿 美编 小瑟

重力异想世界 重制版 Gravity Rush Remastered

发行商：SCE	类型：动作冒险	游戏人数：本地1人
对应机种：PS4	日版发售日：2015年12月10日	中文版发售日：与日版同步

当索尼在 TGS 的首日发布会上放出一个苹果浮起的影像后，可能不少人都兴奋地以为会是《重力异想世界 2》新消息公布，即便在影像开始了一段时间后，精细的画面还是让人产生这就是系列新作的错觉。不过结局大家都知道，这段影像只是系列首作在 PS4 平台的高清重制版。但能将一个重制版游戏做出新作的味道，本作超高的重制力度着实令人期待。

画面在明暗光影都变得十分清晰。

高清画面颠覆重力世界

此次游戏的重制力度非常巨大，借助 PS4 的机能，重制版游戏的画面分辨率提升到了 1080P，画面帧数也达到了每秒 60 帧。提高帧数后，可以明显感觉在使用重力高速移动时，画面更加稳定，游戏体验也变得更为流畅。同时重制版游戏对贴图也进行了大幅优化，场景中增添了更多的细节，建模的边缘也相较原作变得平滑了许多。游戏中交代剧情的插画清晰度也有所提升，在提升了画面的前提下，原作剧情的分镜依旧得到了保留，老玩家再次尝试的话，必定会更为感动。

■远景的表现的得到提升。

更为适应主机手柄的操作调整

重制到 PS4 平台后，游戏在操作方面进行了针对主机手柄的调整。从 TGS 放出试玩的操作图示看出，通过滑动 PS4 手柄的触控板可以进行闪避移动，L2+R2 则可以进行重力移动，同时 PS4 手柄的六轴功能也可以像 PSV 主机一样操控游戏。不过从前线试玩的同事那里得知，左摇杆配合 R2 也可以进行闪避，看来游戏将会有多种操作模式可以选择。

© 2015 Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved

全新画廊模式

原作游戏发售后，精美的人设和众多原画得到了不少玩家的追捧。制作组为了方便玩家可以欣赏和收藏这些内容，在重制版游戏中加入了全新的画廊模式。在画廊中包含有大量游戏角色的设定图和游戏原画，同时玩家还可以通过放大图片，来观察到许多平时难以发现的细节细节。

包含游戏全部DLC内容

在这次的重制版中，已经确认游戏会加入原作的三款DLC，内容分别为间谍包、女仆装和军事包。从官方宣传视频中看到，在制作人展示游戏的画廊模式时，凯特的女仆装造型就曾多次出现。

完成度超90%

从公布到年内12月10日发售，游戏只有不到一百天的宣传周期。就目前官方的态度来看，并没有准备对这次的重制版进行大规模的宣传，由于除了进行了画面的重制外，游戏也没有增加什么新的内容，所以未来的日子里应该也不会有太多情报公布。而制作人也表示，本作目前的完成度已经在90%以上，玩家只要静候游戏发售就好了。

新作相关

本届TGS上系列最新作内容也有所公布，除了游戏画面得到翻天覆地的进化外，关于剧情方面除了官方确定新作将会成为系列的完结篇外，同时游戏世界会变得更加宏大外，并没有太多详细情报。另外从展会上公布的影像看，新作中凯特获得了新的能力，在不变身进入重力模式的状态下，也可用通过手臂上的未知发光道具脱离重力，至于新能力更多情报则只能等待日后公布了。

豪华收藏版

本次的重制版作品公布后，官方随即公开了游戏的豪华收藏版。在这个收藏版内除了游戏本体外，还包括一个高度为20CM凯特的模型，模型专用背景台纸，PS4主机专用主题和一套作品主题明信片。从内容和包装来看，收藏版都非常有吸引力，不过目前官方尚未确定售价。

试玩报告

虽说在SCE在本届TGS上一口气公开了《重力异想世界》的高清移植版和《重力异想世界2》，不过后者完成度似乎还不高，此次展出试玩的只有1代的高清移植版。从试玩体验的情况来看，高清移植版的完成度很高。

对说原作在PSV上的表现力已经非常出色，不过此次移植并非只是简单的拉伸分辨率，完全重新制作的高清素材以及流畅的60帧体验，让这个由卡通渲染构筑成的世界更具梦幻感，漂浮与飞行的感觉也更加酣畅淋漓。游戏的操作方面也做了一些优化，由于PSV按键数量的限制，原作中翻滚需要靠触摸屏幕实现，高清版中则改为左摇杆+R2，稍加适应便能很快上手，这也让玩家不必在进攻的时候还要腾出手去划屏回避，让战斗过程更加顺畅。另外，由于PS4手柄也具备重力感应功能，玩家玩家依然可以通过旋转手柄来调整浮空状态的视角。

总体来说，虽然没有发现高清版有追加任何新内容，不过观感和操作上的大幅优化已经体现出了十足的诚意，值得大家在续作发售前好好地重温一遍。

【文：哪尼】

■场景贴图进步巨大。

龍が如く極 KIWAMI™

如龙 极		龙が如く 极
发行商：SEGA	类型：动作冒险	游戏人数：本地1人
对应机种：PS4/PS3	日版发售日：2016年1月21日	中文版发售日：与日版同步

在"《如龙》系列"迎来十周年之时，制作人名越稔洋在索尼TGS展前发布会上公布了最新作的消息——系列初代作的重制版《如龙 极》，和上一作一样，是PS3与PS4的跨平台作，之后在面向亚洲媒体的发布会上还宣布了中文版与日版同步发售的消息。除了《如龙 极》之外，PS4平台独占的《如龙6》公开也令人兴奋。

文 秋沙雨 美编 NINA

"极"之特色

3

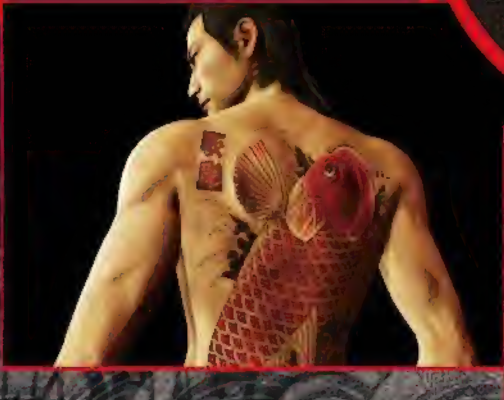
本作还加入了新的剧情，以在桐生一马服役期间那"空白的十年"里以锦山彰为中心，描写他所发生的变化。除此之外在欢乐街还能玩到卡拉OK、麻将等系列玩家熟知的小游戏。本作里收录的支线剧情也进行了大幅度修改并增加了新的支线。

1

《如龙 极》是以PS2平台的初代作《如龙》为蓝本所开发的重制作品，本作以PS4作为开发平台，还加入了系列里广受好评的系统与战斗风格，利用最新的技术让本作重新焕发风采。

2

包括主角桐生一马、宿敌锦山彰、女主角遥在内的九成登场角色将重新收录语音，让玩家去品味新生的《如龙》的魅力。同时还更替了一部分角色的声优，目前新加入的声优为杉田智和、田中敦子、日野聪和白石凉子，分别对应哪个角色还尚未明说。



4

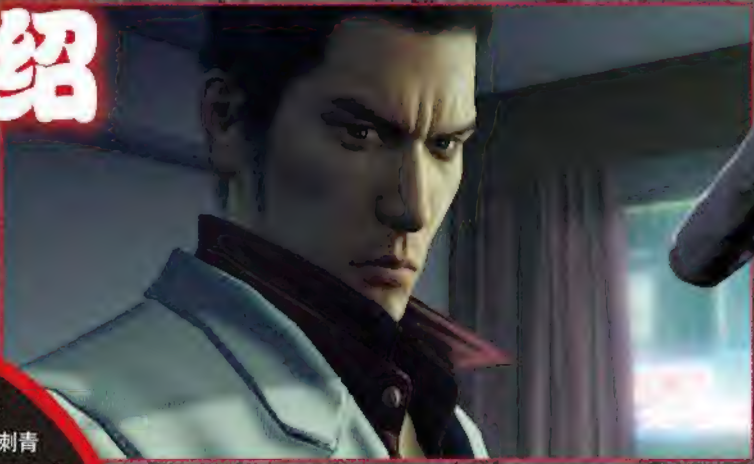
在战斗系统方面保留了《如龙0》的四种战斗风格，这四种战斗风格在游戏一开始就能够使用。除此之外还追加了一个"哪里都有真岛（どこでも真岛）"系统，在本作里真岛吾郎会出现在各个意想不到的地方，哪怕是在夜店里也能找到他的身影。

©SEGA

人物介绍

桐生一马

声优：黑田崇矢



原东城会直系堂岛组小头目辅佐，由于背部有龙的刺青而有着“堂岛之龙”的别称。为了包庇和他一起在孤儿院“向日葵”里长大的挚友锦山彰和他深爱的女性泽村由美，蒙上极道世界里最为禁忌的“杀亲”之罪，之后在监狱里度过了10年。刑期结束后他就回到了神室町。神室町已经成为了东日本最大的极道组织东城会极道成员们围绕继承权而展开斗争的纷争之地，围绕着从东城会金库里“消失的100亿”，桐生就如同被命运牵引着一般，再次投身到了地下社会的霸权斗争之中。

背负杀亲罪名的“堂岛之龙”

遥

声优：钉宫理惠

桐生一马在追寻东城会那“消失的100亿”事件时遇到的神秘少女，在得到了桐生的庇护之后女孩开始对他寄予信赖，然后向他阐述了自己的身分。少女是紧握着事件关键的女性“美月”的女儿，她与桐生一起寻找着母亲的下落。

紧握着“消失的100亿”关键的少女

锦山彰

声优：中谷一博

产生剧变的桐生挚友

原东城会直系堂岛组小头目，与桐生一样是孤儿院“向日葵”的孤儿，被风间新太郎养育成人，后来与桐生一起进入了堂岛组。擅长处世之道，交友关系很广。但是由于某个事件的缘故，桐生和锦山两人的命运完全走向了不同的方向。在那个事件过去10年后，桐生从监狱里出来时再次见到的锦山已经完全没有了过去的影子，他彻底改变了自己，在最后作为东城会直系锦山组组长，站在了桐生的面前。

狂野的“嶋野的狂犬”
真岛吾郎

声优：宇垣秀成

东城会直系嶋野小头目兼真岛组组长。一旦发生打斗事件就必定会作为特攻人员出战的超武斗派极道。眼罩和蛇纹夹克是他的象征。性格是个不折不扣的战斗狂，一旦进入忘我状态就不受控制，哪怕是面对我方人员也会毫不犹豫地使用暴力。对桐生一马有着异样的执着。

主题曲演唱者

本作请来了摇滚乐队 B'z 的成员稻叶浩志为主题曲进行作曲，同时还将收录初代作主题曲的重新编曲版《Receive You [Reborn]》。

次世代的《如龙》

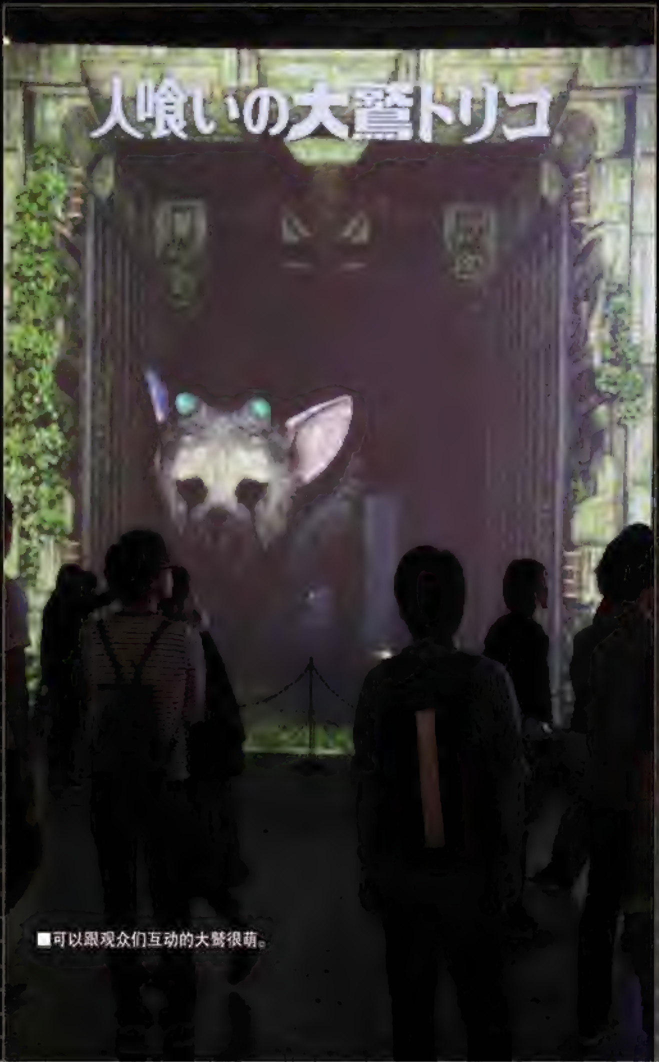
制作人名越稔洋在 TGS 展前发布会上除了带来本作之外，还带来了另一个惊喜，那就是“《如龙》系列”的正统最新作《如龙 6（暂名）》的消息，发售日预定在 2016 年秋季，并将发售繁体中文版。在 TGS 现场公开的情报里还透露，日本知名演员北野武将会参演本作。和最近三作同时跨了 PS3 与 PS4 两个平台的《如龙》不同的是，本作将是 PS4 平台的独占新作，这也代表着《如龙》将真正地迈入次世代之中。

《如龙 极》的封入特典里将收录《如龙 6（暂名）》的先行试玩版，不过需要注意的是，玩家们就算购买了 PS3 版的《如龙 极》，拿到的特典下载码也是 PS4 平台专用的。

VR引领新时代 大鹫怒刷存在感

今年SCE展台重点内容就是开展前两天正式定名的PS VR，跟去年被放在角落不同，今年PS VR试玩区占了很大的区域，而且还分两层，展出的游戏也非常丰富，而且几乎都可以拍摄和录像。不过只提供给持有媒体证的人试玩，即使如此，排队还是要等上很长时间，可见这款PS家族新宠的受欢迎程度。VR试玩排队的地方旁边还有一个供游客拍照头像的地方，拍摄好照片之后会自动生成一个由△□○ × 构成的头像。不少游客都为了表信仰而去拍照留念。普通试玩区我们还可以看到很多跟游戏相关的精致布置，比如挂在天花板上的“跳楼妹”就非常抢眼。《最后的守护者》虽然没有试玩，但是主舞台旁边的依然有一只“大鹫”的投影可以跟来场的客人互动，刷爆了存在感。

SONY 独领风骚



■可以跟观众们互动的大鹫很萌。

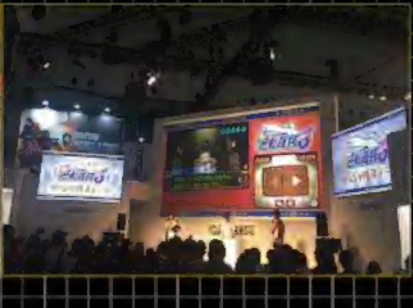
□PSV版《我的世界》有很别致的试玩空间。

CAPCOM
众星捧月

猎人们的丰收季 卡饭们的狂欢节

今年“《MH》系列”一共有三部新作展出，固然是Capcom展台的绝对主角。集会所风格的精致布置，加上标志性风格的ShowGirl服装，光这个气场就能让每位前来试玩的猎人摩拳擦掌了。虽然“《MH》系列”近几年每年都有新作，但玩家的热情丝毫不减。开场之后如果不迅速去抢位子，之后恐怕就要排上一两个小时的队了。除此之外，其他作品的试玩区虽然没那么夸张，但也做得非常别致。《逆转裁判6》像法庭一样的试玩区别有一番风味。《街霸V》的试玩区旁边则有一张游戏的对战画面，让玩家可以亲自上阵拍照。

■雪楠同学防住了波动拳!



■巨大的扎古头因为正对着媒体中心，所以成为了我们集合的标志地点。

火影海贼高达齐出展 以量取胜

BNEI今年的台柱依然是《噬神者》，这次没有像以前那样布置一只巨大的主题怪压场，但依然有很大的一个试玩区，其中试玩PS4版的人比PSV版的要多。另外还做了一个摄影室让游客们拍照，游客进去摄影室之后，外面的显示器就会在他们手上显示出一副神机，让外面的人可以拍照，体验一下当神机使的感觉，而且还能跟人气角色雨宫龙胆的投影合照。除了《噬神者》之外，展台依然有很多知名动漫改编的作品展出试玩，比如《火影忍者》、《JOJO》、《高达》等都有展出，可玩的内容极为丰富。

BNEI 奢华阵容

■ShowGirl的排场非常给力。

SQUARE ENIX 一洗污名

■挑战者们在激战武神拉瓦纳。

经典复活伊始

手游痕迹减少

□《星海5》成为了SE展台的新面孔。

SE今年的站台有一种似曾相识的感觉，《FF14》试玩区、宣传片小剧院、《DQ》区这几个部分算是近两年来的标配，《FF14》依然是让玩家组队挑战新BOSS，胜利的小组可以获得纪念T恤并且合照留念。《DQ》虽然之前公布了不少新作，但只有《DQ建造者》有试玩。《星之海洋5》的参展也为这里带来了不少人气。除此之外，SE一些面向欧美的游戏比如《正当防卫3》等作品虽然没有试玩，但依然有视频展出。展台背后就有一个小小的显示器在不停播放这些作品的映像，旁边也贴满了相关的海报等等，排场比其他本土向的作品逊色很多。

MGS独挑大梁 展台精彩依然

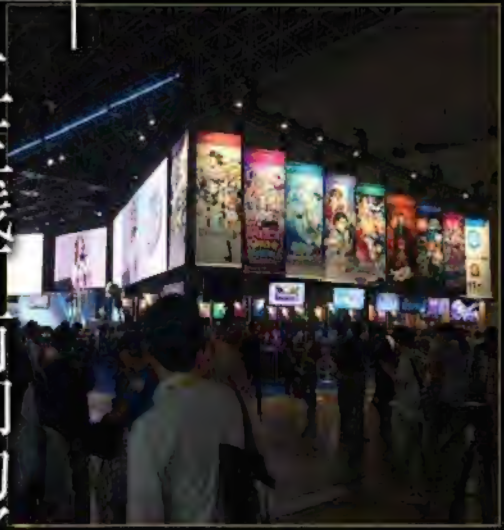
KONAMI 余韵未散

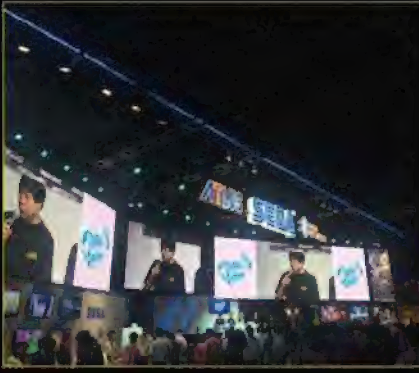
■说实话这个吊在天上的人有点可怕。

今年很多厂商都不约而同地在展台内布置了让游客与游戏互动的内容，比如索尼的大鹫、BNGI的摄影室等等，Konami也不例外，玩家在这里可以用自己的脸拍摄一张自己专属的《MGSV》封面，还能打印出来替换进游戏盒子里，不得不给这个创意点个赞。展台方面，Konami今年展出的游戏虽然很少，但是光一个《潜龙谍影 在线》就分量十足，大部分玩家都是为了这个而来到Konami展台的。除此之外，《职业进化足球2016》以及Falcom蹭展台展出《东京异境》也都吸引了不少粉丝前来试玩。

SEGA
结伴成群

「二三线厂商们的好基友」





■大家认得她们是谁吗?

跟往年一样，SEGA 跟很多日本二三线厂商保持着紧密合作，比如日本一、5pb. 等厂商都把自己的作品放在 SEGA 的展台展出，再加上 SEGA 今年自己的展出作品阵容也比较给力，因此 SEGA 的展台可谓非常精彩。前两年主打的“《如龙》系列”和《梦幻之星 2 在线》今年依然有展出，但所占面积比以前要小，特别是《如龙》今年请来的女优排场不如去年。原因可能在于 Atlus 的两部新作《女神异闻录 5》和《奥丁领域》重制版的参展也都占了很大的区域。不过正因为这些作品参展，才使得 SEGA 展台比以前更有看头。

KOEI TECMO 雄风再显

「巨人进击 仁王复活」

展台最显眼的就是霸气的 50 米超大巨人头像，巨人头旁边还有一个让玩家互动的摄像头，玩家可以拍摄自己的照片，然后贴到上方的巨人脸部的显示器上，感受当 50 米巨人的感觉。重新复活的《仁王》在舞台背后也有一个小黑屋在放映试玩影像。《塞尔达无双》的试玩位旁边还有一套剑盾装备，让游客可以扮演林克拍纪念照。除此之外，Gust 的两部新作，还有一些乙女游戏都有相应的展位。如果说今年的 SE 打算摆脱“手游大厂”的形象，那 Koei Tecmo 则似乎有意开拓“无双”以外的市场。虽然还不至于完全没有“无双”，但展出内容却增色了不少。

■大家猜猜这是谁的脸?

9月15日索尼举行的TGS展前发布会上，虚拟现实设备"墨菲斯计划"终于正式定名为"PlayStation VR"（后文简称"PS VR"），这标志着它将不仅仅是一个外设，而是成为了PS大家族中的新成员，甚至可能会成为未来PS系游戏不可或缺的设备之一。而今年TGS上，PS VR提供的试玩阵容也让人喜出望外，除了像《夏日课堂》之类的一些已经多次跟大家见面的作品之外，还有很多首次亮相的作品登场。当然作品数量众多而且排队时间长，UCG和VGtime的TGS小分队也出动了多位编辑联手才能完成全部新作的试玩任务，下面就为大家详细介绍这些全新VR作品的体验。

引领新时代！PlayStation VR 最新体验报告

《最终幻想XⅣ》VR泰坦讨伐战

众多新公开的VR游戏里面让我觉得最意外、而且最有意义的作品就是这个。因为如果提及《夏日课堂》、《创圣的AKB48》等全新的标题，多少都会让人觉得这些都是画出来的"大饼"，反而一款已经实际发售了的，我们熟悉的作品公开VR版（不管是FF14还是无双，只要是熟悉的作品），我们才会强烈地感觉到VR时代已经近在咫尺了。特别是这个试玩DEMO还特意让VR玩家和非VR玩家一起组队游戏，这点也解答了部分玩家的担忧——VR玩家能否与传统玩家一起游玩的问题。

说回游戏的DEMO，DEMO里面只有一个公会屋子的场景，开了任务就会进入BOSS战。组队的玩家一共有4个人，职业都是按照试玩座位固定好的，分别是骑士、龙骑、黑魔道士和白魔道士。其中龙骑和黑魔道士是用VR游玩，其余两名玩家则是传统的看屏幕，使用PS VR的玩家所看到的东西也会显示在前方的显示器上。于是这里正好可以跟VGtime的政宗同学一起组队作战。

带上PS VR之后我先熟悉一下操作，操作基本上跟平时用手柄玩《FF14》一样，除了原本用来控制视角的右摇杆完全没反应之外。视角只能通过PS VR的动作捕捉来调整，左摇杆则会以玩家面朝的方向为基准来移动，玩起来的感觉有点像主视角射击游戏。不过视点的位置好像设置在角色的头顶（可能是显示名字的位置），所以看其他角色感觉都比自己矮。而游戏界面的各种元素（比如技能栏、地图那些）则是像贴在眼镜上那样，同样会跟随着视线移动。不过可能是调整的问题，视野里的界面显示不全，

左上角的队伍角色状态栏和右上角的地图都只能看到一半。

在正式开战之前工作人员还给我解释了一下操作，这个DEMO是大幅精简过的，精简到怎样的程度？黑魔只有惟一一招魔法攻击。据身旁用白魔的政宗表示白魔也只有一招群奶……而且这只泰坦也是弱化过的，像流沙、冲击波这些原本中了不死也重伤的经典招式变得瘙痒都不如，被石头锁住之后龙骑一招就能打爆（然而不知道为什么石头总是锁我），就算被打下山崖也能马上飞回场内，原版可是除非团灭或者打倒BOSS否则上不来的。不过既然是试玩版，轻松开心地体验一番就好，最后我也是几乎有一半时间在划水的状态下顺利虐杀了泰坦。

就个人感觉而言，用PS VR来体验这个DEMO对发挥并没太大的影响，像流沙、冲击波、封印石头这些招式发动前的征兆都不会因为视角的问题而看不到。不过这也是仅限于打这只残废泰坦而言的。如果是真泰坦、甚至极泰坦呢？就拿极泰坦的爆岩阵列+6向冲击波这个组合招式来说。正常的俯视角下我们要先看清爆岩出现的顺序，结合冲击波的范围判断出安全点以及逃生路线，然后在合适的时机回避。这么复杂的过程用VR玩起来会是怎么个惨状或许已经可以预料到。所以如果真的要推出，恐怕厂商在调整上要花更大的功夫。

回来编辑部之后，同样玩《FF14》的八老师也问我感受……

八重樱：于是你有没有去偷窥泰坦的内裤？

宇宙人：要偷窥我也偷窥风神姐姐啊！【文：宇宙人】

体感合体《创圣的大天使EVOL》

如果要我用一句话来评论这个DEMO，那就是“终于能进入二次元啦！”咳咳，这个试玩内容不多，而且整个过程也跟看播片差不多（当然操作还是有的）。这个DEMO演示了机体合体的过程，合体完成之后再来一发无限拳打碎一个敌人之后就结束了。游戏采用的是卡通渲染3D建模，坐在机舱的内部可以环视周围的景象，通讯对话的时候御子乃铃白和婕希卡沃恩的头像会出现在机舱内，以2D动画的形式，合体的时候还有裸漂画面！这个临场感我要打个满分！

游玩这个还需要两根PS MOVE手柄，不过可操作的部分很少。合体之后画面会提示你做一个挥拳的动作，然后就会自动发动无限拳，并且将敌人击坠。从互动性来说这个DEMO跟其他纯看的DEMO没有太大区别，所以也无从判断以后真出游戏的话会是怎样的玩法。不过，整天梦想着进入二次元的死宅，你们现在看到一丝希望了吗？【文：宇宙人】

《RIGS》

《RIGS》是一款融合了“枪”和“球”的游戏，只差个“车”就齐活了。这应该是PlayStation VR目前为止玩起来节奏最快的DEMO了，作为我的VR游戏初体验，它给我留下了相当深刻的印象，只不过更多是来自游戏内容之外。

在《RIGS》中，6名玩家被分为两组，驾驶机器人捉对厮杀。游戏的目的是通过击杀敌人或者吃散落在地上的光球，以进入过载状态，在此状态下跳进场地中央的“篮筐”即可获得一分，在规定时间内得分较多的一队则为优胜。

在索尼ShowGirl的帮助下，我第一次戴上了PlayStation VR，但不知咋地，始终没有调整到最舒适的位置，我眼前的画面略微有些模糊，差不多就是对焦没对好的感觉。我也没想太多，估计也就是影响下画质，还是先开玩吧。

《RIGS》玩起来非常刺激，跑、跳、射构成了游戏的全部。战场中到处都是高低差，加上机器人的弹跳力绝非人类所能比拟，高速升降所带来的感官冲击非常明显。可随着游戏的进行，脑袋上这玩意儿没戴好的负面效果开始浮现，正当我刚刚摸到门道的时候，生理反应也随之而来。只不过不是因为紧张刺激而激发的肾上腺素，而是来自胃部的翻江倒海。为了瞄准或是观察周围形势，常常需要快速地转动脑袋，加上画面有点“虚”，平时从来不晕FPS的我竟然有点遭不住了。

就游戏的核心体验而言，《RIGS》已经做得很不错了，作为机器人驾驶员的代入感，视角和移动方式的成熟处理，以及新颖的游戏机制，都看得出这是一部专门为VR打造的游戏。但另一方面，想要驾驭这样一款快节奏的VR游戏，对玩家的身体素质也有一定的门槛，尤其是长时间游玩的情况。最后用血的教训奉劝大家，玩之前千万要把设备给戴舒服咯……

【文：政宗（VGtime）】

■高速直上直下就像是在坐过山车。

《真·三国无双7》

《真·三国无双7》也是本次TGS比较值得关注的DEMO，一来IP的知名度高，二来在之前的DEMO中还没有正统的动作游戏。

一开始，先要在赵云和王元姬之间选择一人，不过这并不是玩家扮演的对象，而是作为玩家在试玩过程中的导师。进入游戏后，先是要听袁绍扯一堆有的没的，接着你的导师会走到你的面前稍作讲解，这距离简直是触手可及，如果你选了王元姬的话，还能偷瞄一下她的欧派。

接下来就步入真正的战斗了，其实第一人称的无双之前也不是没有，比如Wii上的《战国无双KATANA》，但VR版的操作方式显然是要"超前"得多。和其他VR游戏一样，右摇杆就是个摆设，视角移动全靠扭头，这时候推左摇杆就能移动，可这速度……不是跑，也不是走，而是挪动（据制作人表示是为了防晕）。至于攻击、防御这些按键，都和传统无双无异。

因为移动速度奇慢无比，所以只能等敌人凑近了砍，基本上玩家的攻击可以横扫面前的所有敌人，杂兵可以说是手无缚鸡之力。中后期还会出现弓箭手，只不过箭法相当感人，射出的箭基本都是和玩家擦身而过，看来这只是为了让人体验一下箭如雨下的临场感吧。

干了几波杂兵后，系统会提示你施放无双技，其实就是个再普通不过的无双，但换成主视角之后魄力还是上升了不少。可要说震撼人心，似乎还差点意思。

在体验了VR版的《真·三国无双7》后，我算是明白了为什么之前的DEMO中没有动作游戏了。用脑袋来控制视角的方式确实新鲜，但从操作性的角度而言，显然是不合格的。在试玩中我还遇到了在背后捅我菊花的杂兵，可不管我怎么扭头，都没法看清他的嘴脸，难道想要玩得溜，非得先入一把可以360°旋转的老板椅？

［文：政宗（VGtime）］

结语

除了上面这些DEMO之外，其他展出的DEMO还有《夏日课堂》、《KITCHEN》等等，不过这些DEMO在UCG377期以及更早的杂志里都有详细介绍过，这里就不再累赘了。新DEMO里面让我们体会到很多PS VR的可能性，很多我们熟悉的游戏类型是能够兼容VR的，说不定很快就能实现。而且VR视角的响应速度也很快，基本上感觉不到任何延迟。这一点也让人满意。

但让人担忧的也有好几个方面，同样以这次展出的阵容来说，目前这些DEMO很多都还只是停留在技术演示的层面，当中有多少能成功转型成游戏还是未知数。就算是我们熟悉的作品，比如《FF14》和《真·三国无双7》的试玩，无论系统还是敌人的强度都经过了阉割……而且幅度还不小。如果要推出同时兼容的游戏，如何不降低非VR用户的乐趣和挑战性，同时照顾VR用户的体验，怎样在这之间找到平衡点恐怕也要经过很漫长的摸索。此外不得不说的还有视角的控制问题，好几个DEMO都完全依赖于PS VR的动作捕捉来调整视角，正如政宗同学所说，难道以后还得坐在转椅上玩游戏？我个人认为其实只要变通一下，让右摇杆辅助控制视角就能解决问题了。我想，制作人们以后也会想到这点吧。

未来真的会迎来VR时代？还是仅仅昙花一现，恐怕只有时间才能证明。

TGS 2015 东京访谈录

TGS 从来不只是玩家的盛会，也是制作人们的盛会，不过这对于他们来说的确是既幸福又烦恼的日子，因为此等盛会自然也是宣传游戏作品的大好时机，所以媒体采访自然是少不了的。今年 UCG 有幸采访到了几位制作人，他们在 TGS 上都为玩家们带来了精彩的作品展出，不过相信大家对于这些新作品还是有着大量的疑问，把这些疑问传达给制作人，并把他们的回答反馈给各位读者们就是我们作为媒体的首要任务，所以在接下来的访谈汇总“东京访谈录”当中，就让我们来看看《街头霸王Ⅴ》、《初音未来 歌姬计划 X》、《勇者斗恶龙 英雄集结 2》和《勇者斗恶龙 建造者 来复活阿雷夫嘉尔德吧》的采访详情吧。

文 稀饭&娜尼&昴星团 摄影 昴星团&雪楠 美编 小瑟

《街头霸王Ⅴ》制作人访谈

制作人介绍

姓名： 小野义德（おのよしのり/Ono Yoshinori）

所属公司： Capcom

代表作： 《街头霸王Ⅳ》（制作人）、《街头霸王对铁拳》（制作人）

●前言

本次为《街霸Ⅴ》接受采访的自然是大家熟悉的小野义德和绫野智章制作人，今年几乎每一个游戏展会上都能看到两位制作人的身影，他们为了宣传《SF5》也真是不遗余力，尤其是绫野制作人，又再次穿着春丽的 COSPLAY 服接受采访，真是太敬业了。下面就让我们来看看他们都为大家带来了什么样的《SF5》新情报吧。

●访谈内容

Q： 本次《街霸Ⅴ》的新角色当中竟然有一位阿拉伯地区的战士拉希德，考虑到之前《铁拳 7》当中也加入了阿拉伯裔的角色，难道小野制作人和《铁拳 7》的原田胜雄制作人有私下商量过要一起推出同类型的角色吗?

小野义德（下文以小野简称）： 这位记者猜得还真有点准，其实之前在迪拜我们公布这个角色的时候，也有不少媒体问过这个问题。我和原田先生私交颇深，私下常常碰头吃饭，也常常分享彼此对于格斗游戏的看法，而原田因为工作的关系，有不少机会前往中东地区，也给我分享了不少当地的见闻，最重要的就是他告诉我，中东地区的格斗游戏圈子发展也非常蓬勃，有非常多的比赛，无论是《铁拳》还是《街霸》都相当受欢迎。因此我们也禁不住想，我们是不是应该回应一下这些地区的玩家，为他们创作一些独特的内容呢?

于是最后我们都想到了要推出阿拉伯裔的角色，只不过因为《铁拳 7》推出时间较早，所以相比起来《街霸Ⅴ》当中的拉希德登场时间就显得比较晚。实际上，《铁拳》的团队和《街霸》的团队也专门为这个角色展开过讨论，毕竟两者风格相近，如果不提前做好沟通，就可能会出现角色造型重合的尴尬情况，而现在两个角色之间就已经显得颇有差别了。

Q： 之前因为版权的问题，神月卡琳甚至在《街霸Ⅳ》当中都没有登场，这次是因为什么样的契机而让小野制作人决定把她重新加入到角色阵容当中？这期间您又为此作出了哪些努力的尝试?

小野： 《SF5》这次其实有部分角色都是从《街头霸王ZERO》当中挑选出来的，除了神月卡

琳，也有之前公布过的七川美华。不过两个角色被引入到《SF5》当中的原因是不一样的。先说美华吧，这个角色完全是我个人出于私心而让其加入的，因为我一直非常希望让她能够在“《街霸》系列”当中再次出现。其实在《SF4》制作的时候我就一直强烈要求加入美华，然而大家并没有接受这个提议。当时我就想，自己到底要用什么样的方式来令美华再度登场呢？于是我就帮那些有选定角色权的员工们加了点薪水，作为交换，他们得把美华加入到游戏当中。结果对方跟我说，小野先生你倒是早点加我薪啊，你早加我早就把美华加进游戏里了……

而到了卡琳方面，情况就不一样了，我们在日本本土进行过调查，在最希望重新出现在《街霸》新作品的角色当中，卡琳的得票是最高的。不过遗憾的是在《SF4》发售期间我们没有找到一个好的时间点把卡琳加入到游戏当中，而在其后的测试角色性能时，我们发现卡琳非常符合《SF5》的要求，所以就把她加入到了游戏当中。

Q：请问小野先生一直随着带着的布兰卡玩偶身上有什么特别的故事吗？

小野：其实并没有什么故事……布兰卡这个角色嘛，要说人气很高，其实算不上，而我个人嘛，刚才也说了，最喜欢的果然还是嘉美和七川美华，所以要说我和布兰卡之间有什么关联嘛，当时这个小玩偶是在菲律宾的一场活动里作为赠送品出现的，当时我的桌上也被放了几个个，应该就是送给我的，于是我自然就带着了，最后就变成了我一个随身旅行的小“同伴”，没事我就拿起一只带着走。不过其实我对这个玩偶不是很上心，有时候吃饭时放在桌子上，或者坐飞机的时候放在前方椅子的置物袋里面，一不小心就忘了拿，所以现在这个玩偶丢着丢着也只剩下三个了，包括现在我放在自己面前的这一个，绫野君手上也有一个，最后一个放在我的办公室里面。因为这个原因，我终于算是对它多放了点注意力，不然丢了就真没法再找一个了。不过话说回来，今天可是《SF5》的采访，我这个回忆还是到此为止吧，大家不妨再问点游戏相关的问题。

Q：请问《SF5》推出之后《SF4》还会继续运营多长时间？

小野：从我们多年的运营经验看来，“《街霸》系列”的玩家和其他作品的玩家有点不一样。其他游戏——例如刚才提到原田君开发的“《铁拳》系列”，玩家一般都是紧跟潮流，一有新作推出就立刻转而去玩最新的作品，但是有相当一部分《街霸》玩家就是喜欢特定的一个版本，有人到今天还是《街霸Ⅱ》铁粉，有人非《街霸ZERO》不玩，当然目前要说玩家人数最高的自然还是《街霸Ⅳ》。在这种情况之下，我们一直都有对不同版本的玩家进行照顾和技术支援，例如《街霸Ⅱ》推出过重制版，《街霸Ⅲ》则加入了联网对战模式，不过《街霸ZERO》目前的确还没有太多的改善举措，但我们也可以保证我们的确是在尽力让每一作《街霸》的玩家群体都能够得到足够的重视。

说回问题本身吧，关于《SF4》服务器的运营时间，目前大家都知道，《SF4》的联网对战服务器还是在继续运作的，而且在接下来的时间当中，虽然整体服务内容不会像是《SF5》那么丰富，但我们绝对不会放弃服务器的运营，会一直继续支持喜爱《SF4》的玩家。

Q：《SF5》最后会不会让这款 PS4 游戏继续兼容针对 PS3 开发的摇杆？

小野：我相信您这个问题是针对之前《终极街头霸王Ⅳ》推出PS4版之后，能够支持一部分PS3摇杆的设定而提出吧？我先说说为什么《USF4》PS4版可以对应PS3摇杆，那是因为这个游戏本身就是对应PS3平台而开发的作品，所以才可以在游戏登陆PS4之后，还继续对应部分PS3摇杆。但是《SF5》是完全以PS4为基础开发的新作，所以在技术层面上肯定会产生对应PS3摇杆的困难，当然我们还是想要尽力解决这个问题，所以在社内还有和SCE的沟通时都有提出过这方面的问题，这也是我目前惟一能够告诉大家的实际情况进度，如果有更近一步的消息，我日后一定会告诉大家。

《初音未来 歌姬计划X》制作人访谈

制作人介绍

姓名：内海洋（うつみ よう/Utsumi You）

所属公司：SEGA

代表作：《初音未来 歌姬计划》系列（总制作人）

●前言

在9月17日，也就是TGS2015的首日，“《初音未来 歌姬计划》系列”的总制作人内海洋接受了亚洲媒体的采访。采访过程中，他首先表明《初音未来 歌姬计划》这个大系列已经推出过7款作品，而最新作《X》的制作理念，将会是“演唱会（Live）”，以及“创作（Produce）”，在延续“如歌唱一般按键”这一核心元素的基础上，引入全新的“演唱会任务（Live Quest）”模式，带给玩家全新的体验，而除了主打的掌机平台外，这也将是系列第一款登陆 PS4 平台的作品。

此外，虽然在前一天亚洲发布会上已经公布了本作将会推出繁体中文版的消息，不过内海洋制作人则特别强调繁体中文版将与日版同步发售。在以 PSV 版为基础的视频演示、及介绍发售日等基本资料过后，便正式进入媒体提问环节，有关游戏的内容和试玩报告可以参阅本期的前线狙击。

●访谈内容

Q: 本次的试玩版中展示了"Rush"的新要素，能否请制作人详细解释一下?

内海: 新要素的正式名称为"Rush Note"，具体操作简单来说就是按键连打，之后根据连打的次数能够获得大量的分数，以往一些音符较多的连续按键部分，在本作中则会以单个音符连打的形式作为呈现。

Q: 那么是否表示以前那些比较密集的困难谱面都会以Rush Note来替代?

内海: 系列过去的作品中，高难度的谱面往往只是单纯增加音符数量，而在本作中则会以更多的形式向玩家呈现，Rush Note正是其中之一。这次我们会以更多不同的输入方式来提升难度，希望大家能够充分享受音乐与节奏游戏的乐趣，而不是单纯的背谱，比如一旦当你熟练连打操作后，便能以此去争取获得高分。另外，本作的曲目评价方式与过去也有所不同，尤其是在演唱会模式中，过关的条件将受到多方面的影响，具体情报会在日后逐步公开。

Q: 作为系列第一款登陆PS4平台的作品，本作在开发过程中是否有遇到什么困难呢?

内海: 其实比较困扰的部分，是玩家对PS4版的画面表现等各个方面期待值很高，我们比较担心实际成品能否让大家满意。至于技术层面，在PS4平台上开发游戏的难度不高，出色的主机性能也提供了充分的发挥空间，因此我们一直在探讨该如何充分运用，并尽可能做到最好。

Q: 那么PS4版的画面表现具体如何?是否能到60帧呢?

内海: 由于是音乐游戏，因此帧数也一直是我们不得不面对的问题。目前我们是以1080p+60帧这样的目标来进行开发，而借助于PS4的出色性能，最终成品维持这一水准的可能性很高。

Q: PS4版与PSV版之间是否会存在明显的内容差异?存档、奖杯等数据是否是互通的?

内海: 目前我们正在全力开发PSV版，有关PS4版的详细内容其实很多都还没确定。不过在游戏内容上，比如曲目数量等等，两个版本间并不会有明显差异。PS4版的主要理念是在内容基本一致的前提下，尽可能提升游戏各方面的品质，来回应玩家的期待。

Q: 本作的服装采用随机获得的形式，那么在收集仅差一点点就完美的情况下，游戏中会不会有降低收集难度的机制?

内海: 很高兴你提到了这个问题。采用随机形式难免就会带来运气方面的问题，不过其实整体难度并没有想象中的那么高，基本上大家只要正常游戏，就能很自然地达成全收集了。当然针对一些运气实在太差的玩家，我们会考入引入一些帮助机制的，这部分内容也会在今后公开。

Q: 关于《初音未来 歌姬计划 街机版》，为什么会想到将这部作品也带到PS4平台?

内海: 因为此前不少媒体朋友和粉丝们都很期待街机版能够移植，这份"压力"让我们觉得这是一件不得不做的事情。只是以往由于技术所限，要将街机游戏移植到PS3平台很有难度，不过如今到了PS4时代就比较容易实现了，因此移植的契机实际上就是新主机的发售。

另外，街机版的曲目数量庞大，游戏内容非常丰富，我们觉得有必要充分利用这些资源。而很多家用机玩家可能比较害羞，不习惯到街机厅游玩，因此我们希望让他们也能体验到街机版中的内容。当然还有一个考量就是，如果仅推出一款《初音未来 歌姬计划X》可能无法让粉丝们下决心购入PS4，那么我们就再追加一款更亲民的作品，是不是更有吸引力了?

Q: 为什么《初音未来 歌姬计划 街机版》只推出数字版?难不成要采用F2P的运营方式?

内海: 仅推出数字版并没有什么特殊理由，硬要说的话大概就是方便玩家购买吧。虽说目前没有发行实体版游戏的计划，但不排除未来有这种可能性。至于是否会采用F2P的形式目前没有具体计划，即便最后真的以F2P的方式来运营，也不会需要玩家重度课金的。

Q: 正在游玩《初音未来 歌姬计划 街机版》的玩家，在游玩PS4版时能继承存档么?会不会有特别奖励?

内海: 很遗憾，并没有类似计划，只能请他们在PS4版中重新努力了。移植版依然还是以不断进行节奏游戏的玩法为主，至于是否会追加什么新内容，目前还在计划中。

Q: PSV版《初音未来 歌姬计划X》相比前作《F2》，在画面表现上是否会有进化?

内海: 与其单纯对比画面，更重要的变化其实体现在其他方面。有不少玩家觉得《F2》的上手难度偏高，这与原本想让所有人能尽情享受初音的音乐、舞蹈的核心理念有所偏差，因此我们几乎是舍弃了《F》系列中的做法并重新出发，带来这款全新的《初音未来 歌姬计划X》。新作最大的变化就是强调玩家与角色的"交流"，初音等角色在游戏中会以更多的方式登场，玩家能够从更多的方面与他们一同游戏。

《勇者斗恶龙 英雄集结2》制作人访谈

制作人介绍

姓名：青海亮太（あおみ りょた/Ryota Aomi）
所属公司：Square Enix
代表作：《勇者斗恶龙 英雄集结 暗龙与世界树之城》（制作人）

●前言

在虽然与本作相关内容没有在TGS会场中出现，但系列制作人青海亮太还是接受了亚洲媒体的采访，在采访中公布了不少新作的设定和细节。

根据制作人介绍，《勇者斗恶龙 英雄集结 暗龙与世界树之城》中的特色，都能在本作玩到，而且本作会采用新的主人公展开冒险。本作已经公布了概念图，图中的巨人就是这次新作中会与玩家们交手的怪兽，而且附近还有许多怪物大军，这也就意味着玩家在本作中依旧可以享受和怪物大军战斗的快感。此外本作还会收录更多的历代角色和敌人。

另外本作支持最多4人游玩，而且增加了PSV平台，相信大家在用PSV游玩的时候，更能够体会到多人游玩的乐趣。而且针对多人游玩这一点，会尽可能降低上手难度，让不擅长动作游戏的玩家也能轻易上手。最后，本作依旧有繁体中文版，而且确定于2016年内发售，官方承诺会尽力缩短与日文版发售的时差。

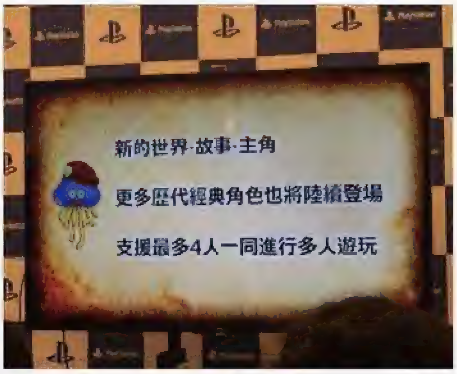
●访谈内容

Q：一代发售没多久就推出二代，该系列是否和《FF13》一样，在企划阶段就有制作“三部曲”的设想呢？

青海亮太（下文以青海简称）：并不是说一开始我们就这么决定的，只是看到游戏发售后市场反响很热烈，所以就希望在玩家们还在讨论初代的时候就宣布续作的推出，这样的做法或许会给大家留下一个比较深的印象。所以在发表消息的时候也特地选择了4月1日愚人节，一开始让所有人都觉得是假消息，在正式确认之后能让喜欢一代的玩家感到大吃一惊。

Q：本作是除了对应PS4和PS3两个家用机平台以外，竟然还对应PSV这个掌机平台，请问让你们作出这个决定的契机是什么？

青海：其实我们一直都在考虑加入多人模式，而在本作终于能够把这个想法加入到游戏中。虽然主机可以通过联网实现多人模式，但我们也一直在考虑这样的方式是否真的好玩，最后我们得出的结论是：“没有什么样的多人游玩方式比得上面联”，所以我希望能加入PSV这个平台。而且我们做过调查，亚洲市场也与日本市场的情况差不多，玩家们对于这类面联的游戏的接受度还算是蛮高的。



Q：那既然对应多个平台，本作是否能实现跨平台联机呢？

青海：这个我们目前还不能透露，但我们会在这个方面作出努力。

Q：前作中曾找过不少著名声优参加配音，那么本作是否会找新的著名声优参与配音呢？

青海：给目前公布的哈桑与玛丽贝尔，给他们配音的都是非常有名的声优，如果你经常看动画的话一听就能知道是谁，而主角阵容也将会请来非常著名的声优来担当配音。因为前作的制作标准是以动画电影级别为标准来制作的，所以我们找到了如此豪华阵容的声优做配音，本次的作品也会继承这一理念。

Q：在已经公布的设定图中，怪物大部分都是前作没有出现过的，能透露一下本作中的怪物种类的数量以及会有多少历代的大魔王登场吗？

青海：具体的数量目前仍然无法透露，但是可以保证比前作还要更多。

Q：能多说一些关于多人游戏的细节吗？比如特别的游戏方式以及与单人游戏不同的地方。

青海：基本还是以接任务来协力战斗的游戏方式为主，但不会排除加入多人竞争方式的要素。在多人游玩方面，毕竟《勇者斗恶龙》这个系列的理念就是能让任何成年玩家都能够轻易上手游玩，所以我们会以这样的理念制作多人模式。

《勇者斗恶龙 建造者》制作人访谈

制作人介绍

姓名： 藤本则义（ふじもと のりよし/Noriyoshi Fujimoto）
所属公司： Square Enix
代表作： 《勇者斗恶龙Ⅷ 天空、碧海、大地与被诅咒的公主》（3DS版）（制作人）

●前言

《勇者斗恶龙 建造者》的玩法和历代其他作品不同，玩家要用游戏里的各种方块建造房屋、踏板等东西来达成任务，除了建造，玩家还可以对场景进行破坏，游戏中的山、树、草、花等场景都能够被破坏，破坏后会换算成方块，用不同的方块可以建造出不同的物品，总体玩法类似《我的世界》。

本作的世界观建立在《勇者斗恶龙》初代的一个选项上。初代中有一名叫龙王的恶势力角色，在剧情中他曾问过玩家："如果愿意加入我的话，我就把世界分给你一半。"，当时迫于剧情需要，玩家必须选择"否"，而本作的世界观就建立在当初勇者选择了"是"的结果上。游戏的主线任务就是夺回被龙王支配的世界，并打败龙王，让世界恢复和平。

游戏的自由度很高，通过破坏场景收集材料，可以组合出各种武器、房屋或者道具，当然始终少不了和怪物们战斗。随着游戏剧情的推进，玩家可以获得更好的素材，甚至还有系列中登场的"奥利哈尔钢"等稀有素材。

●访谈内容

Q： 刚才在演示部分我们能看到玩家是根据建筑设计图来建造建筑物的，那玩家是否有可能自己自由地设计属于自己的建筑物呢？

藤本则义（下文以藤本简称）： 这个当然是可以自由建筑的，刚才的演示实际上更像是教学的部分。玩家可以自己安排房间的构造与内部的摆设，如果玩家要制造一个空中楼阁，系统也会辨别出相应的风格。往极端说，哪怕玩家把房间建在空中，只要其符合房间的三个要素，那么铺上床的话也会立即有NPC入住。

Q： 现在的一些开放世界类的作品都会或多或少能支持VR技术，那么请问一下本作是否有考虑过支持PS VR？

藤本： 目前开发团队还在全力的去开发这款作品，暂时还没有精力去考虑新技术的部分。

Q： 本作是否会有多人模式呢？而且为了和同类作品《我的世界》作区分，将会有如何差异化的模式呢？

藤本： 本作没有多人模式，会更注重单机的部分，虽然在类型上也是一款方块制作游戏，但剧情、战斗这些方面会与其他作品有所区别，NPC对玩家制作出来的东西的反应也是非常有趣的一个方面。

Q： 在之前的情报图能看到有两个主角，这是指本作可以选择男女主角吗？整个游戏用复古的8位机方块来呈现，是否有什么寓意呢？

藤本： 对的，一开始将会让玩家选择男女性别的主角进行游戏。至于第二个问题，我们确实是在向8位元点阵风格致敬，因为过去在打点阵图的时候就是这样一块块拼凑起来的，想要的就是以3D的形式呈现出当时2D点阵的效果。

Q： 虽然刚刚制作人已经说了没有联机模式，但是否有可能让其他玩家通过通信功能将自己的城镇或房间设计图分享跟其他朋友呢？

藤本： 本作虽然没有通信模式，但还是有通信功能的，这个细节我们在日本暂时还没有公开，因此还敬请各位期待。

文 乙太 美编 小瑟

求生档案 天空的彼端		Spike Chunsoft	角色扮演
多机种	イグジストアーカイヴ ~ The Other Side of the Sky ~		日版
	2015年12月17日	本地1人	对应年龄：未定
	售价为PS4：7200日元、PSV:6800日元		

角色阵容全公开!

距离公布没过多久，《求生档案 天空的彼端》的发售日就经历了延期。不过从目前看来，本作的完成度已经很高了，战斗系统也已经披露。本次前线就为大家带来本作剩余的角色介绍，以及战斗系统的概要。当然，来自 TGS 现场体验的试玩报告也是必不可少的，下面就让我们一起来看看吧。

主人公九条辽的同校生，与辽、兰世、光秀是关系良好的四人组。在发生事故的当天，正好与辽、兰世一起行动，在目击了同行的二人被卷入事故之时，自己也被卷入了事故之中。是个活泼开朗的少女，但经常因为读不懂周围的气氛而语出惊人。

南木小春

CV 德井青空

城玄光秀

CV 立花慎之介

主人公九条辽的同校生，与辽、兰世、小春是关系良好的四人组。比起自己成为主角，更希望自己能成为他人的帮手。十分擅长交际，是个懂得人情世故的男人。非常尊敬已故的祖父，因为不想辜负祖父的期待而不断努力着。

某个财阀家的贵公子，因为身分特殊而缺少朋友，经常处于一个人行动的状态。本人不是特别悲观，并且不会害怕与陌生人接触，能够十分客观地看待问题。时常因为自己的少爷身分而困扰，想要用自己的力量来做事，他的父亲和祖父为此十分困扰。

逢祇恋

CV 代永翼

©Spike Chunsoft Co., Ltd. All Rights Reserved.

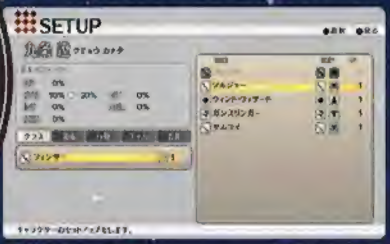
姬柊朱雀

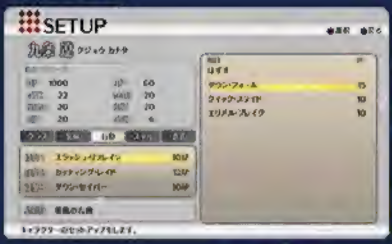
CV 伊藤静

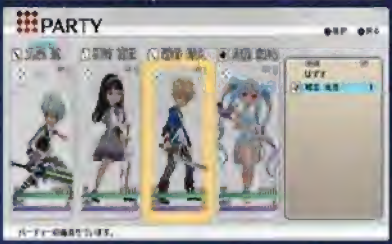
与主人公一行人所属不同高中的三年生，因为身材良好而时常参加兼职模特之类的工作。亲生父母是黑道成员，但因为从小被寄养到养父家中，所以生活基本与黑道无缘。与养父的关系不是很好，并因此而离家出走。

职业系统

作为一款角色扮演游戏，成长系统自然是必不可少的。本作采用了较为传统的职业系统，角色使用的武器以及技能都将会和职业挂钩。登场的角色初期都会有一个可设定职业，而随着游戏的进行，角色在满足特定条件后就能习得新的职业。依靠这一系统，玩家就能更加自由地进行队伍编成以及角色分工。







轰·那梅鲁

CV 前野智昭

在黑社会长大的男人，也是被召唤到异世界的12人中的最年长者。受朱雀父母的委托担当朱雀的保镖，从而和她一起被召唤到了异世界。由于拥有无论如何都要执行命令的意志，所以在异世界依然守护在朱雀身边。精通着战斗技术与求生术，非常讨厌名字中的"那梅鲁(一种日式料理名称)"一词。

喜欢小孩子的温柔大姐姐，从小在孤儿院长大，憧憬着一直资助孤儿院的一名特摄片演员，自己也希望成为一名能够为孩子们带来梦想与希望的英雄。会定期扮成英雄陪孤儿院的孩子们玩，被孩子们称作"唯姐姐"。十分擅长家务，在进行演出时被召唤到了异世界。

苍鹭唯

CV 大久保瑠美

学习系统

本作中，角色之间会有"好感度"这一状态存在。相互之间好感度较高的角色参加战斗的话，这些角色就有机会互相学习对方的特技与技能。通过"必有我师"系统，就能让一名角色跨职业习得技能，使得角色培养的自由度得到提高。

冥寺偻人

CV 中村悠一

没有感情的谜之男子，阎美的双胞胎哥哥。外表看上去是一名言行谨慎的绅士，对自己没有感情一事非常在意，曾经利用雾谷的怒气让他杀死自己的同伴。来到异世界后顺利取回了感情，却因为无法理解而陷入混乱。

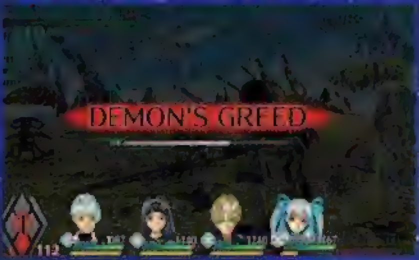
冥寺阎美

CV 小清水亚美

倭人的双胞胎妹妹，右眼生来就就处于失明状态。因为哥哥的关系，基本不流露自己的真实感情。很少开口说话，但是一开口就会语出惊人。来到异世界后右眼恢复了正常，阎美审视世界的方式也发生了极大的变化。

混合技能

不同角色持有的技能还能够相互融合，从而产生新技能，这就是"技能混合"。"技能混合"不仅能够创造更多可能性，强力的新技能也能大幅强化战斗力。



必杀技"邪神之欲"

由于被召唤的12人体内各自都寄宿了邪神的部分灵魂，因此他们能够在战斗中解放邪神的灵魂，从而释放强力的必杀技"邪神之欲"。不同角色的必杀技所有不同，演出效果也各有特色。

甘诘

CV 井上喜久子

异世界普罗特雷库萨的守护女神，也是邪神大和川的封印者。为了阻止自己亲手放逐的邪神再度复活，将寄宿了邪神之魂的12人召唤到了异世界，但同时她的力量也几乎消耗殆尽。

大和川

CV 子安武人

原本为异世界普罗特雷库萨的邪神，后来被甘诘放逐，灵魂也被分隔为12个部分。与地球上12人的灵魂同化，企图再度复活。不过他的企图被甘诘所察觉，灵魂被同化的12人也被召唤到了异世界。

贪欲模式

在场景中移动时，角色体内的邪神之力有可能会增幅，各方面能力都会得到强化，不仅移动速度会提升，在场景中的攻击范围也会被扩大，这种状态便被称为"贪欲模式"。需要注意的是，在"贪欲模式"中，敌人会更容易被吸引过来。

▲通常状态

▲贪欲模式发动中

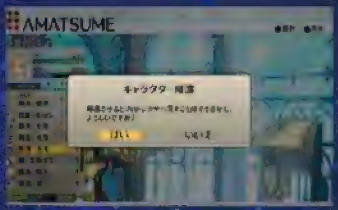
洁诺比雅

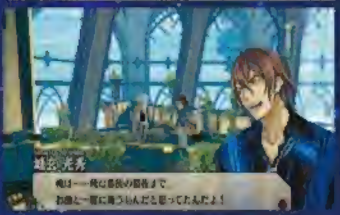
CV 山崎和佳奈

夏沙尔是一种在宇宙中徘徊并且吞噬他人魂魄的种族，其祖先便是洁诺比雅。为了从普罗特雷库萨回收魂之循环器，已经对其进行了数次攻击。趁甘诘力量薄弱之时，她再次策划了对普罗特雷库萨的侵略战，同时也对寄宿了大和川灵魂的地球人表现出了强烈的兴趣。

连锁遇敌

在战斗开始时，有一定进入与多批敌人连战的“连锁遇敌”模式，玩家需要连续进行战斗，最短为2连战，最长则有4连战。连战成功后战斗奖励会提升，并且更容易获得道具。值得一提的是，“贪欲模式”中发生“连锁遇敌”的几率会大幅提升。



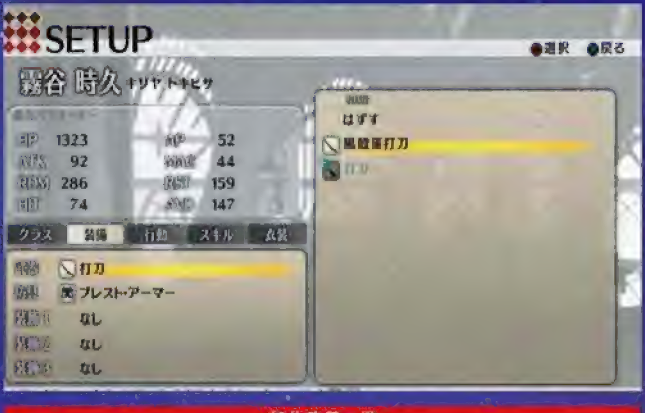


魂之送还

随着故事的推进，异世界的机能也会逐渐恢复，之后就能使用把同伴送回地球的“魂之归还”功能。不过使用该机能后，被送还的角色体内的邪神灵魂就会被剥离，之后也不能再次回到异世界。需要注意的是，主人公九条辽是无法被送还的，但是他可以继承被送还者体内的邪神灵魂，从而强化自身的战斗力。

武器·防具称号

本作中登场的武器与防具都会拥有一些称号，称号的种类预计有100种以上。称号会关系到武器与防具的性能，同样的武器防具如果称号不同的话，其性能也会有所差异，同种武器可以被付与多个不同的称号。



部分称号一览

称号	效果
锐い	提升攻击力
高贵な	提升魔力
炎剑	付与炎属性
封剑	异常状态“封印”效果
高贵な炎剑	提升魔力＋付与炎属性

试玩报告

Tri-Ace和Spike-Chunsoft制作的《求生档案 天空的彼端》是这次TGS不得不关注的作品之一，因为本作从各种意义上可以说是知名经典RPG《女神侧身像》（后文简称“VP”）的精神续作。虽说能否像VP那样成为一款名作只有发售后才知道，但是从这个试玩DEMO我们则可以一窥本作的面貌。

首先说说观感方面，本作给人非常奇幻、天马行空的感觉，特别是游戏迷宫的背景设计得非常出彩，犹如让人置身奇妙世界中的感觉。不过人物就显得很微妙了，虽然本作的人设是由曾经担任过《心跳回忆》系列”和“《Love Plus》系列”人设的箕星太朗负责，原画也有很强烈的个性，但是3D化之后这种头大身细，眼睛占了大半个脸的建模确实谈不上好看。

进入游戏DEMO，我们会发现本作的迷宫探索部分跟VP2惊人地相似，这不仅仅体现在3D横版移动的设计上，主人公在迷宫中可以像阿丽莎公主那样发射光子——在游戏中被称为“バインドスフィア”，发射之后可以让迷宫内的敌人在一定时间内变成结晶，之后玩家靠近之后对其攻击就能以先制状态进入战斗，反之则会被敌人所先制。

除了影响战斗的先制与否之外，结晶化的敌人还能作为一种特殊移动手段，不过，VP2的特殊移动动作是结晶体跟公主换位，而这里则是主角靠近结晶体之后能使出特殊冲刺动作。而且敌人即使被打倒之后也会在原地留下一团黑雾，让玩家可以将其结晶并用作移动，这一点跟VP2也几乎如出一辙。

本作的战斗系统更加接近VP初代，没有VP2的走位部分。行动顺序则是回合制，手柄右边的按键对应4位角色的攻击，角色行动的时候会消耗画面最下方的AP槽，AP槽耗光之后就不能攻击并进入对方的回合。对方攻击的时候，我们可以根据对方要攻击的我方同伴，按下对应的按下对应的键位让他们防御。

另外，战斗中还有前卫和后卫的概念，前卫攻击能力会加强，但是更容易遭到攻击，更加危险，后卫则相对安全一些，但是输出会有所减弱，战斗开始攻击之前可以随时切换角色的站位，以适应不同的配合。至于战斗的感觉，本作的表现让人非常满意，打击感相当到位，与同伴们一拥而上打倒敌人，这样的体验非常爽快。

总的来说本作的表现让人满意，系统跟VP2的过分相似让人倍感熟悉，但笔者觉得，正是这种过分的相似使得本作缺少了特色和惊喜。“《VP》系列”从初代到VP2的进化是让人惊讶的，虽然中间隔了7年，但不可否认这7年等得很值。而如果说《求生档案》是VP的精神续作，那么前后时间已经有9年了，这9年到底值不值得我们等待还有待商榷，至少这个DEMO没能给人足以与这9年相称的惊喜。

最后说个小事，本作在TGS提供的DEMO并不稳定，笔者玩到一半左右时候游戏就报错退出了——在笔者之前的玩家也几乎都有同样的情况发生，当然这种严重的BUG并不可能留到正式版。

【文：宇宙人】

WANTED 怪盗団を追え!!

怪盗团通缉令

文 哪尼 美编 anubis

女神异闻录5		Atlus	角色扮演
多机种	Persona5		日版
	2016年夏	本地1人	对应年龄：未定
	PS3/PS4版售价未定		

原本预定于冬季发售的《女神异闻录 5》“毫不意外”地宣布延期，在本次的 TGS 上也并未提供实机试玩。虽说这款正统续作已经迟到太久，不过估计各位还需要更有耐心的等待才是。而随着游戏情报的逐步公开，“怪盗”这一主题也愈发清晰明了，“盗取人心”的心之怪盗团成员们，面具下隐藏的是何种目的？

怪盗团之“罪行”

在大都会上引起骚乱的“心之怪盗团”，拥有着“盗取人心”的力量，收到他们所送出的预告书之人，会完全坦白藏于内心深处的罪过并改过自新——从腐朽的大人身上盗取腐坏之心，心之怪盗团正是以此来改变这个腐坏的世界。

TIPS 怪盗鲁邦

由法国作家莫里斯·卢布朗创作的绅士怪盗，也就是著名的“鲁邦一世”。除了高帽与长礼服的经典扮相，其风流倜傥的作风也无愧“绅士之名”，深受无数女性的垂青。亚森学识渊博，精通语言学、医学、法律等等，并有着很高的艺术造诣，配合他所擅长的高超易容术，可以轻易化身为任何人而不露破绽，因此几乎没有人见过他真正的面目。而亚森不仅仅是一个劫富济贫的侠盗，更是一个藏于暗处的爱国者，以独特的方式为祖国贡献出自己的力量。

主人公

CV：福山润

Profile

正体判明！

IDENTIFIED

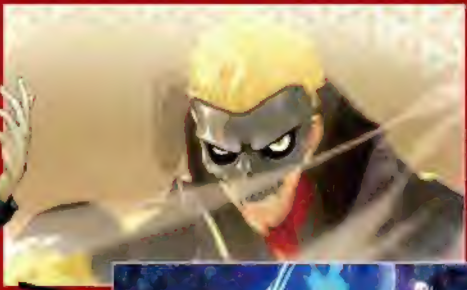
被认定为怪盗团的领导者。真实身份是刚刚转学至秀尽学园高中部的 16 岁少年，虽然年轻，却给人留下了成熟稳重的印象。目前寄宿在双亲熟人所经营的咖啡店——四轩茶屋，而他之所以会来到的大都会的理由，尚不明了。

PERSONA 亚森

主人公专属的初期 Persona，高帽、礼服、假面的经典打扮，其原型无疑就是莫里斯·卢布朗笔下的绅士怪盗——亚森·鲁邦（Arsene·Lupin）。

TIPS 基德船长

本名威廉·基德，17世纪英国著名海盗。于大同盟战争期间捕获敌方私掠船并获得许可证，活跃于加勒比海地区，之后他更得到英国皇室授权，在印度洋对海盗和法国船只进行私掠活动。不过由于袭击了英国商船，基德最终被英国政府冠上海盗罪名并高额悬赏，入狱后受尽折磨最终被处以绞刑，其尸骨被悬挂于泰晤士河畔达两年之久。据说基德生前曾埋藏了大量宝藏，至今仍未被任何人发现，不少人声称得到了藏宝图但最终都无功而返。



坂本龙司专属的初期Persona，以17世纪英国的著名海盗“基德船长”为原型，因此完全就是一副标准的海盗装扮，被召唤时也会伴随着海盗船一起出现。

坂本龙司

CV：宫野真守

Profile

PERSONA 基德船长

正体判明！

IDENTIFIED

和主人公一样就读于秀尽学园高中2年级的16岁少年，粗暴的言行常常引人侧目，是那种学校中典型的“问题儿童”，平日里没少被老师和指导员抓去训话，品行方面很有问题。

不过据调查，坂本以前并非如此，是什么原因让他开始产生不良言行，还需要进一步的查证。

高卷杏

CV：水树奈奈

Profile

正体判明！

IDENTIFIED

有着1/4美国血统的16岁少女，同样就读于秀尽学园高中部。由于外形出众，在学校中似乎被周围的人所孤立，不过曾经有人目击到她与怪盗团首领以及坂本龙司共同行动。

在学校中流传着与她相关的奇妙传言，至于其中的可信度目前还在调查之中。

PERSONA 卡门

高卷杏专属的初期Persona，原型为神偷卡门·圣蒂亚格。黑色卷发、红色连身长裙、高跟鞋等卡门的经典造型都得到了还原。

TIPS 神偷卡门

这位女性怪盗出自美国的经典动画作品《Where on the earth is Carmen Sandiego》，主角卡门·圣蒂亚格是一个在幼年时与父母失散的孤儿，为了寻找双亲而周游世界各地。被巅峰侦探社收留的她最终成为了一名出色的侦探，但不知出于何种原因，她放弃了侦探的身份并选择成为一名以文物与艺术品为目标的怪盗，即便是巨大的雕塑也能手到擒来。动画剧情中穿插着大量的人文典故、历史事件，让整部作品更有深度，也赋予了卡门这个角色独特的魅力。

摩根纳

CV：大谷育江

Profile

怪盗团中最令人琢磨不透的成员，身材娇小并以黑猫的形象出现，会说人话，除此之外一切都是谜团。在一次偶然的机会中帮助过怪盗团的成员，并和他们一起行动，似乎可以自由变身为其他东西。

PERSONA佐罗

摩根纳专属的初期 Persona，其原型侠盗佐罗相信大家都已经非常熟悉，经典的黑色蒙面与快如闪电的 Z 字斩，在游戏中都会再现。

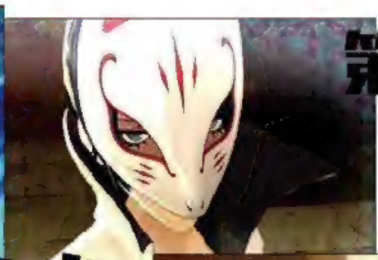
TIPS 侠盗佐罗

佐罗这一角色最早出自美国作家约翰斯顿·麦考利的小说《卡佩斯特拉诺的诅咒》，故事发生在西班牙殖民统治时期的加州，最后一任总督的独裁与暴政让治下的百姓民众苦不堪言，此时受上任总督所托的贵族迭戈站了出来，以蒙面侠盗的身份劫富济贫、除暴安良。一身的黑色装扮以及利剑所划下的 Z 字成为了他最经典的身份标志，也正如“佐罗”这一名字的含义，他就如同一只神出鬼没的沙漠黑狐，为了正义与和平四处奔走。

由阿兰·德龙所饰演的佐罗真人形象堪称经典，而日本公司也曾以佐罗的少年时代为背景改编了一部动画作品——《佐罗的传说》，让佐罗的故事更加深入人心。

PERSONA五右卫门

喜多川祐介的专属 Persona，其原型出自日本战国时期的义贼石川五右卫门，和风的装备与心之怪盗团的 Persona 有着明显的区别。



第五位怪盗 喜多川祐介

CV：杉田智和

Profile

和心之怪盗团的成员不同，喜多川祐介是就读于公立洸星高中美术科的特别招待生，师从日本知名画家斑目并寄宿其家中。从喜多川祐介的面具和 Persona 的风格中不难看出，这是一位走日本传统路线的角色。

TIPS 义贼石川五右卫门

日本战国时期的义贼，曾习得伊贺忍术，关于他的出身流传着很多不同的说法。五右卫门白天会伪装成商人的模样打探富人家的位置，到了夜晚则打家劫舍将掠夺来的财富分给穷苦之人，因此也得到了义贼的称号。而关于五右卫门之死，一种说法是他曾试图刺杀丰田秀吉失败，另一种说法则是他因窃取秀吉的名贵茶器而被捕，总之他长久以来的抵抗行为早已为丰田秀吉所痛恨，最终在三条河原被处以“锅煮”的极刑。

本届 TGS 上，Capcom 大方地给出了《怪物猎人 ×》的试玩，全新的狩猎形态与狩技令 UCG 的小编们眼前一亮。不但如此，Capcom 还一并公布了更多震惊情报，比如玩家终于可以操作艾鲁猫等等，这款在系统上完全进化的《怪物猎人 ×》，你期待吗？

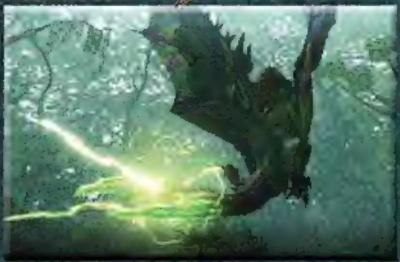
文 八重樱　美编 心の永恒

怪物猎人 X		Capcom	动作
3DS	モンスターハンターX		日版
	2015年11月28日	本地1~4人	对应年龄：15岁以上
	售价6264日元		

飞龙种怪物

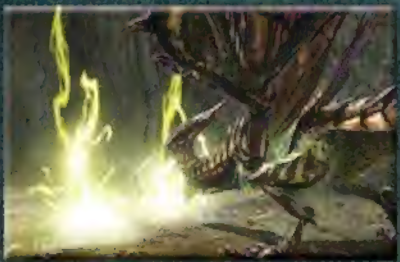
体内长有发电器官，冠部、翼膜、尾巴等地方会通过剧烈震动的形式来蓄电，带电部位的攻击不但威力更大，而且范围也更广。因这一特性，莱瑟克斯又被称为“电龙”。它的翼膜拥有变幻的色彩，异常的美丽，然而其凶残的本性却足以令人望而却步。

莱瑟克斯 “电之反逆者”



▲头冠攻击：甩动头冠的攻击形式，电荷状态下会附带上一道剑刃形状的电气

▲翼爪攻击：电龙拥有发达的翼爪，只需轻轻一挥，就可将面前的对手击飞



▲雷光攻击：强力的吐息攻击，向正前方喷出数个带电的光球。

▲尻尾攻击：使用长长的尾巴敲击地面，电荷状态下尾巴周围会有电弧，威力和范围都有所增加。

© CAPCOM CO., LTD. 2015 ALL RIGHTS RESERVED.

电荷状态

电龙的头部、翼部、尾部三个部位可以积蓄电气，从而进入“部位电荷状态”。该状态下的攻击会得到强化，猎人们一定要慎重应对。此外满足一定条件后还会进入全身电荷状态，此时电龙就会使用一些平时无法见到的特殊攻击！

四大狩猎形态详情披露

公会形态

各方面都比较平衡的狩猎形态，攻击输出和动作都相对基础，可以应对各种狩猎状态。能够同时装备 2 个狩技。系列老玩家推荐先从“公会形态”入手，毕竟是大家早已熟悉的操作模式了，只要在适当融入狩技，一定会有惊艳的表现。

空中形态

回避动作是踩踏着怪物高高跳起，也可以踩同伴猎人、艾鲁猫或是大爆弹。最多可以装备 1 个狩技。这个形态下是将原有的翻滚回避变成了跳跃回避，期初的跳跃高度很小，但此时如果能够碰触到怪物的话就可以一下子跳高到怪物的背部上方去。在空中可以使用各种武器，会有专门的空中派生技能，利用这一特性可以积极施展攻击。比如使用双剑时，跳跃状态下可以立刻鬼人化，之后就可以爽快地杀杀杀了。

攻击手形态

操作相对简单粗暴，但最多可以同时装备 3 个狩技，也就是说，这是一个依靠狩技来赚取高伤害的狩猎形态。和其他形态相比，攻击手形态下狩技槽的积攒速度会更快，只要槽一变红就可立即发动狩技。但普通攻击的威力会有所削弱。

试玩报告

●试玩武器：轻弩

自从在 PV 中看到了用二段跳跳到怪物上方连射的动作后就跃跃欲试，这次是在单人的情况下试玩了轻弩，而官方给出的道具、子弹配置都以多人讨伐为主，所以输出不足以让目标倒下。

试玩开始时会给玩家选择武器和狩猎形态，为了重现 PV 中的动作，这里选择了空中形态 + 轻弩的组合，任务则有新跳跳德斯玛考、迅龙和封面怪之一的斩龙供选择，这里选择了最高难度的斩龙。该任务的地图为本作的新地图，大部分地区都是平坦的地形，这可能意味着本作不会再像前作那样过分强调高低差，让地形在战斗难度方面的占比降低。

轻弩的基本操作和过去相比没有变化，依旧是 X 键上弹、A 键射击、R 键使用准镜、长按 R 键调出准星，而因为选择了空中形态，B 键的翻滚回避变成了跳跃翻滚，这一动作的路径让翻滚的时间有些许延长，水平移动速度也比普通的翻滚慢，在需要回避速度的情况下不如普通翻滚，而且这种回避方式虽然浮空，但起跳高度很低，也不能使出空中攻击，也就是说全武器中能够原地起跳攻击的依旧只有操虫棍。在跳跃翻滚的动作结束前，若角色触碰到其他玩家、怪物或障碍物时，再次按下 B 键就能使出二段跳，此时就能使用空中攻击了，轻弩的空中攻击共有 X（用弩往前砸）、A（射出子弹）、X+A（空中连射，装备连射子弹时，往正下方连射）三种，用 A 进行射击时，猎人会自动调整方向对怪物射击，空中连射则是固定方向。在空中玩家最多能够做出两次空中动作，落地后立即按 X 还能立即上弹，动作非常流畅。

轻弩试玩中比较有亮点的是子弹种类，道具栏中出现了贯通电击弹、闪光弹这两种新型

子弹，贯通电击弹顾名思义，是以往电击弹的“贯通弹版本”，这大概意味着本作的属性弹将会增加散弹、贯通两种，可以说让属性连射弩的作用更上一层；闪光弹则是射出一段距离后才会起作用的“闪光玉”，目测起爆距离和闪光玉差不多，对于远程攻击手来说，用闪光玉牵制怪物是很常用的手段，虽然一个人每场战斗中最多能携带 15 个闪光玉，但这样的话身上的道具栏会被挤掉很多位置，闪光弹的出现很好地解决了这个问题，子弹栏不仅不占用道具栏的位置，而且还省去了调和这种麻烦的动

武士道形态

首先吸引怪物对自己发动攻击，在受到攻击的瞬间进行回避和防御就可以发动“精准动作”，成功后既可进行一系列的强力反击。可以装备1个狩技。这个形态有种“置死地而后生”的逆转风格，是属于高手向的形态。

▲使用大槌的场合，精准回避后可立刻触发蓄力。

精准回避：即将受到攻击前，快速旋转身躯冲向敌人回避，之后立刻跑向特定方向，实现华丽的逆转反击。

精准防御：精准防御仅限长枪、铳枪和充能斧这三种武器使用。受到攻击的瞬间进行防御，成功的话不但可以令怪物的攻击无效化，并且还能即可施加反击。

◀图中是长枪“精准防御”成功后发动专属连携技“十字攻击”。

不再猪队友！喵猎人模式登场！

艾鲁猫一直以来都是陪伴猎人上刀山下火海的好伙伴，在没有其他猎人同伴共同应敌的时候，身旁能有一只强大的艾鲁猫来吸引火力是大家长久以来的梦想。然而，有时候艾鲁猫并不如预期那么听话好用，在最需要它的时候它却钻到地下去了，真叫人又爱又恨。不过这种尴尬的情况在《MHX》中将不再上演，因为玩家可以亲自来操作艾鲁猫战斗，这就是本作的新要素之——喵猎人模式！

喵猎人的战斗力要比猎人低，也无法随身携带道具，基本按键操作与猎人是一样的。但它没有耐力槽设定，所以可以无限奔跑，右下角道具栏可装备艾鲁的专属技，特别强化了各种支援系的能力，由此可见喵猎人的主要工作仍然不是输出伤害，而是协助猎人。虽然喵猎人并没有体力槽，但在受到攻击时仍会受伤，体力没有后可以吃橡果来复活，屏幕左上角的橡果数量就代表了喵猎人可复活的次数。猎人可最多携带3只喵猎人进行任务，努力培养出优秀的喵猎人吧！

作，无论是作为输出还是辅助单位，闪光弹的作用都非常大。

最后就是很多人关注的狩技部分，只要狩技的狩技槽满了就能触摸下屏使用，试玩中还给出了R+A+B、ZL、ZR这种快捷按法，实际玩起来该如何操作就看玩家的习惯了。要充满狩技槽，就要给予怪物足够的伤害，后来昂星团又试玩了一次双刀，发现鬼人化乱舞补充的狩技槽和轻弩连射补充的狩技槽差不多，这也就是说增加狩技槽的关键并不是攻击频率，而是总伤害，若伤害足够，也有可能一发攻击就能补满一条狩技槽，日后是否会出现狩技和大伤害技能配合轮攻的打法，令人非常期待。

[编辑：昂星团（掌机王）]

●试玩武器：太刀

由于只拿到单人试玩卷，于是我决定还是试试自己比较熟悉的太刀，风格方面选择“武士道“，主要想试验一下“精确回避”对强调机动性的太刀会不会有所帮助，狩技方面则选择“炼气解放”。游戏默认给了一套相当养眼的和风装备，在以前的作品中没有见过，而挑战的怪物自然选择本作的封面怪之一——斩龙。至于游戏画面么，个人觉得比《怪物猎人4G》要更好一些，基本令人满意。

有关风格与狩技的介绍视频相信很多玩家都在网络上看过了，因此这里主要谈谈我的个人感受。首先，“精确回避”的判定不算非常严格，成功发动后可以立刻按X键接上“一文字斩”进行反击，如果气刃槽允许，则可以继续按R键接上“气刃无双斩”，整个回避反击的过程一气呵成，很有成就感。不过武士道风格去掉了太刀的“气刃大回旋”，因此每当我习惯性地在气刃斩后想接上大回旋时，便会有一种“有力使不出”的强烈失落感，需要多加适应。不过其实气刃大回旋的收招硬直很大，本身就与高机动性的的武士道风格不太相符。

装备的狩技默认设定在下屏的游戏，发动起来还算顺手，使用“炼气解放”后，气刃槽会在一定时间内维持在MAX状态，此时可以抓准机会进行精确回避并以气刃无双斩进行回击。使用这种风格与狩技的搭配，便是鼓励玩家积极地近身依靠精确回避与敌人周旋，并借助强力一击对其造成重创，整体风格与太刀本身的精髓相近，但节奏则比普通打法快上许多。不难看出，通过风格变化与招式取舍，《怪物猎人 ×》让单一武器的操作不再显得千篇一律，丰富战斗体验的同时，相信也会激发玩家更多的灵感。

[编辑：哪尼]

以育成代替狩猎！一起来成为怪物骑手吧！

MONSTER HUNTER STORIES モンスターハンター ストーリーズ

《怪物猎人物语》是一款沿用了部分“《怪物猎人》系列”世界观的全新角色扮演作品，不仅游戏类型与传统的《怪物猎人》完全不同，就连游戏的整体风格也大相近庭。清新可爱的卡通渲染，被萌化了的怪物形象，这些都给人带来眼前一亮的感觉。目前，本作也已经公开了比较详细的情报，下面就让我们来看一看吧。

文 乙太　美编 心の永恒

3DS	怪物猎人物语	Capcom	角色扮演
	モンスターハンター ストーリーズ		日版
	2016年内	游戏人数：未定	对应年龄：未定
	售价未定		

骑手之村

怪物猎人？怪物骑手！

所谓的怪物骑手，就是那些能够与怪物们缔结深厚羁绊之人。以神奇的“绊石”为媒介，他们能够不断地加深与怪物们的羁绊，某种神秘而强大的力量也会随之觉醒。骑手们生活的世界也有猎人存在，与以狩猎为生的猎人们相比，怪物骑手们有着与猎人截然不同的生活方式，他们以育成代替狩猎，与怪物们建立了良好的共生关系。而在主人公的努力下，骑手与猎人这两种对待怪物态度完全相反的人群，关系也逐渐变得融洽起来。

■怪物骑手们居住的村子，不仅风景优美，而且土地丰饶，骑手们在这里过着自给自足的生活。

©CAPCOM CO., LTD. ALL RIGHTS RESERVED

活跃在物语中的角色们！

■个性鲜明的角色们都将在故事中悉数登场。

儿时玩伴的少女

与主人公一同长大的少女，性格活泼充满元气，会不时地为主人公他们打气。

儿时玩伴的少年

与主人公一同长大的少年，性格老实稳重。与主人公一样，有着成为一名优秀骑手的梦想。

前辈

与主人公同为怪物骑手，是主人公的前辈，同时也是个十足的热血汉，他为在骑手成长之路上的主人公提供了许多有用的建议。

导航猫

一只特立独行的艾露猫，长相也十分特别，它与主人公一同冒险，同时也会提供很多帮助。

主人公

开朗而又好奇心旺盛的少年（少女），从小在骑手之村长大，但是一直憧憬着外面的世界。为了成为一名优秀的怪物骑手，与更多的怪物缔结深厚的羁绊，他的冒险之旅就此展开。

艾露/梅拉露

能够听懂人类语言，与人类关系十分融洽密切的兽人种怪物。

村长

骑手之村的村长，默默守护着主人公和村民们的龙人族长老，同时也是一个喜欢冷笑话的淘气老头。

广袤的未知世界，主人公的冒险物语就此展开！

在本作的故事中，主人公的旅途将会遍布世界各地，不仅能拜访猎人们居住的街道，体验不一样的生活氛围。当然，在前方等待着主人公的，还有着自然风光截然不同，四处潜藏着威胁的未知野外区域。

猎人之街

■美丽的港口城市，包括猎人在内等形形色色的人聚集于此。这里拥有着繁华的市场与装潢独特的建筑，来到了这里，仿佛回归到了《怪物猎人》的世界之中。

■主人公一行人与猎人之街中的艾露猫相遇了。

野外场景概念图大公开

■在紧张刺激的野外探索中获得怪物蛋。

让怪物成为同伴！

■在紧张刺激的野外探索中获得怪物蛋。

▲怪物蛋中孵化的怪物是随机的，玩家有可能得到各种熟悉的怪物，这种随机性也是游戏的乐趣之一。

在野外场景中能够找到各种各样的怪物蛋，从这些蛋中能够孵育出不同的怪物，而这些怪物能够成为强大战力的"随从怪"。因此，为了得到更多的怪物，努力收集怪物蛋吧！

与怪物们并肩作战！

充分利用怪物特性的回合制战斗系统

本作的战斗系统采用了传统的回合制，主人公将与自己的随从怪并肩面对敌人，不仅能够分开行动，也能够配合使用华丽的连携攻击。怪物的基本攻击指令分为力量、速度与技巧三种属性，属性之间有着明了的克制关系，利用好怪物的特性与属性克制关系就能在战斗中处于有利地位。此外，根据主人公使用的武器不同，也可以使出各种华丽的特技来击溃敌人。

■实力相当的怪物对决会进入特殊的“比试”环节，连打A键才能取得胜利！

■属性系统是本作战斗系统的一大特色。

■大剑专属特技：薙払

■片手剑专属特技：盾击

骑乘与绊技

当主人公与随从怪之间的羁绊逐渐加深，就能骑乘在怪物身上作战。在骑乘状态中，除了主人公与怪物的攻击、防御都会有飞跃性的增长外，还能解锁威力强劲的“绊技”。

试玩报告

游戏的部分玩法和《怪物猎人》正统作一致，比如采取、挖矿、捕虫等采集动作，而且音效部分完全一致，老猎人玩起来肯定会有种熟悉感。怪物蛋需要玩家自行探险搜索，还要在怪物的追击中安全把蛋运回村子进行孵化，让正统作中枯燥无味的“搬蛋”系列变得非常有意思。得到怪物后，在大地图时可以骑着自己的怪物一起行动，算是满足了大部分系列玩家一直以来的愿望——骑着自己的怪物在猎人世界里探索。本作的遇敌方式采用了可见式遇敌，玩家在大地图能看到红速龙、青熊兽、食草龙等怪物，只要碰到它们后就立即展开战斗。如红速龙这种有攻击性的怪物，在地图上看到玩家后会主动跑过来与玩家接触，而食草龙则是乖乖地待在一边吃草。

战斗方式为传统的回合制，操作指令集中在下屏，可选择让主人公和怪物进行普通攻击、使出技能、使用道具和逃跑等动作，但是一旦选择好主人公的行动后，只要怪物没有安排好行动，就会默认为普通攻击，攻击属性也是随机的，不知道是不是BUG。普通攻击有三种属性：力量、技巧、速度，三种属性环环相克，若主人公和怪物选择了相同的攻击属性，还有几率使出威力强大的双重攻击。技能则没有属性之分，但有使用次数和各种不同的攻击效果，战斗时要谨慎使用。每次成功进行攻击，下屏中间的羁绊槽都会增加，积累满时，触碰后主人公就能骑乘怪物，合体后只能使用普通攻击和绊技，使用绊技后骑乘状态会强行解除，羁绊槽清空。战斗胜利后系统会给出战斗评价并给作战单位分配经验，玩家还能得到和怪物相关的素材作为战利品。

这种用RPG玩《怪物猎人》的形式非常新颖，这也给那些玩腻了传统玩法《怪物猎人》的玩家一个新的方式。只不过试玩时游戏的掉帧现象比较严重，希望正式版发售时能对这方面做好调整，给玩家们展现一个新的《怪物猎人》世界。

【文：昴星团】

KINGDOM HEARTS HD II.8 Final Chapter Prologue

キングダムハーツ HD2.8ファイナルチャプタープロローグ

王国之心HD 2.8 终章序幕	Square Enix	动作角色扮演
PS4 KINGDOM HEARTS HD 2.8 Final Chapter Prologue		日版
预计2016年发售	本地1人	对应年龄：未定
售价未定		

在早先召开的 E3 上，野村就提到 TGS 期间会有关于《王国之心》新作的更多情报流出，大家普遍都认为会是关于《王国之心Ⅲ》的内容，万万没想到此次 SE 再度不按常理出牌，掷出了《王国之心 HD 2.8 终章序幕》这枚强力炸弹，一时间粉丝们亦喜亦忧。喜的是可以在 PS4 这一最新平台上玩到高清重制的《KH3D》，并且曾在《KHBbS》的最后初露端倪的阿克雅剧情补完也终于要被制作出来，忧的是《HD2.8》的出现也就意味着很有可能我们无法在 2016 年玩到《王国之心Ⅲ》了。

《HD2.8》同样是由三部作品构成，分别是《KH3D》的 HD 版、高清剧情影像《KHχ Back Cover》、以及全新游戏《KH 0.2 BbS -A Fragmentary Passage-》。相比起之前发售的《KH1.5HD》和《KH2.5HD》，本作的分量看上去似乎要轻一些，但作为《KH Ⅲ》发售前的最后一弹 HD 合集，收录的 3 部作品全部与《KH Ⅲ》有着紧密联系，自然是不可不玩的啦。

文 八重樱　美编 心の永恒

王国之心 梦降深处

《王国之心 梦降深处》（简称《KH3D》）发售于 2012 年 3 月 29 日，是系列十周年纪念作。为配合 3DS 平台，首次引入了 3D 画面，并采用了全新的战斗系统，强调速度感与爽快感，给人以焕然一新的感受。在本作中，玩家将分别控制索拉和利库前往“被封闭在沉睡中的世界”解开 7 个键穴，这也关系着二人能否取得键刃大师的资格。剧情的时间点位于《KH Ⅱ》和《KH Ⅲ》之间，除索拉和利库外，众多十三机关的成员也有以另一种方式登场，最后结局更可谓是惊喜不断。

王国之心 χ

《王国之心 χ》是系列第一款网页游戏，讲述的是最早先键刃战争的故事。玩家可以操作自己原创的键刃使在各个迪士尼世界中冒险，利用入手的角色卡片进行组合战斗。前不久本作的手机版《王国之心 解放 χ》也正式上线，感兴趣的玩家可以试一试。《KH χ》的故事是以 5 位键刃大师预言者的角度来进行描写的，玩家在游戏中会遇到一只叫做チリシィ的猫状生物，它是由预言者的老师“Master of Master”创作出来的。而在高清影像《KHχ Back Cover》中，“Master of Master”会以黑衣人的模样登场，并拥有不少戏份。

© Disney Developed by SQUARE ENIX

东京游戏展 TOKYO GAME SHOW　心所向　王国之心HD 2.8 终章序幕

王国之心 梦中诞生

《王国之心 梦中诞生》(简称《KHBbS》)发售于2010年1月9日，是PSP平台上惟一一作《KH》。故事的时间发生在《KH》

© Disney

的十年前，主角分别为泰拉、梵提斯和阿克雅。游戏以三人各成章节的形式来推进故事，抽丝剥茧揭露了键刃大师泽阿诺特的阴谋。在游戏的最后，阿克雅将自己的键刃和盔甲留给了昏迷的泰拉，自己坠入了黑暗世界。而在FM版新增的隐藏篇章中，坠入黑暗世界的阿克雅得到了已故键刃大师艾拉库斯的键刃“大师守护者”，在这把键刃的保护下，阿克雅才免遭黑暗的侵蚀。不断旅行之中，阿克雅来到了一座酷似灰姑娘城堡的建筑面前，游戏至此戈然而止。为何在黑暗世界会有一座童话城堡，阿克雅又是如何与贤者安塞姆相遇的，这些内容将会在《KH 0.2 BbS -A Fragmentary Passage-》得以揭晓。

野村哲也访谈

Q：《KH2.8》的企划是何时开始的？以及为何要对应的是PS4平台？

野村：制作《KH2.8》的想法是在《KH2.5》完成之后诞生的。《KH3D》在故事线上的定位相当于是《KH Ⅲ》的序章，自然而然想到的是要将其HD化。并且由于《KH Ⅲ》对应的是PS4平台，但距离玩家玩上本作还有一段时间，为了能让大家尽早体验到在PS4主机上玩《KH》的感觉，所以决定以相同的引擎对《KH3D》进行重制。因为3DS和PS4之间差距巨大，所以《KH3D》并不能像初代和二代那样简简单单强化画面就可以了，可以说是完全重制了，工作量相当巨大，因此并没有其他新增的内容。

Q：那么收录的《KHχ Back Cover》又是怎样的内容呢？

野村：《KHχ》和《KHuχ》目前正在运营之中，故事也还在逐步展开，玩家们并没有了解到关于键刃战争这段往事的全貌。这两款游戏是以玩家的视点来推进故事的，而《KHχ BC》则是以玩家所属的阵营一侧的预知者们的视点来展开的。不少玩家在接触了《KHχ》和《KHuχ》这两款在线游戏后都觉得难度有点高，但是从了解故事的角度来看，预知者们是非常重要的存在，所以我们才决定制作全新的影像《KHχ BC》。影像中登场的都是新角色，但如果玩家愿意先体验一下《KHχ》和《KHuχ》，就会对时间轴有个大致的把握。

Q：《KHχ Back Cover》标题中的“Back Cover”是什么意思？

野村：“内封面”。如果说《KHχ》和《KHuχ》是从玩家角度出发的“外封面”的话，《KHχ Back Cover》就是从预知者视点出发的内侧故事。

Q：《KH 0.2 BbS》是全新的游戏吗？

野村：相信玩过《KHBbS FM》的玩家都体验过那段隐藏篇章吧，原本我是想把它做成《BbS2》的，但由于种种原因未能实现，于是只好退而求其次将其命名为断章（passage）。原本是打算放到《KH Ⅲ》开头的，不过既然决定出《KH2.8》，干脆就把它塞进来好了。但为了不影响其他游戏的进度，所以缩短了内容，原本隐藏篇章的代号是0.5，现在缩短至0.2。

Q：《KH0.2BbS》讲述的就是阿克雅在黑暗世界十年间的故事吗？（从坠入黑暗世界到与贤者安塞姆相遇）

野村：大体来说是这样子的，但黑暗世界的时间并不是像光明世界这样流动的，不能单纯地说是过了十年。故事会从阿克雅发现灰姑娘城堡开始，到哪里结束目前还不能透露。可以公布的是，在《KH Ⅲ》的开篇，索拉即将踏上新的旅途前，米奇国王会公布一个惊人的秘密——它曾经在黑暗世界与阿克雅相遇过。

Q：那么《KH0.2BbS》的战斗系统是怎样的呢？

野村：基本来说还是沿用了《KHBbS》的战斗系统，但是引入了《KH Ⅲ》的一部分元素，请期待我们今后的报道。

Q：总标题里的2.8有什么含义呢？

野村：《KH3D》是紧接着《KH2.5》之后的作品，所以是2.6，《KHχ Back Cover》的时代索拉尚未诞生，所以是0，《KH0.2BbS》是0.2，所以是2.6+0+0.2=2.8。顺便告诉大家，不会有《KH2.9》了，接下来就是《KH Ⅲ》。至于为何跳过了那0.1，等大家玩上《KH Ⅲ》就明白了。

雾件复活似乎成了2015年游戏界的主旋律，E3上我们见证了《最后的守护者》《最终幻想Ⅶ 重制版》和《莎木Ⅲ》的复活，而在TGS上我们又看到一款公布超过十年的游戏再度现身，那就是《仁王》。从PS3到PS4，虽然只隔了一代，但时间已经超过十年。可能很多玩家都不太记得这款游戏了，那么就让我们从十年前的那个版本开始说起。

文 纱迦　美编 心の永恒

仁王	Koei Tecmo	动作角色扮演
PS4	仁王	日版
	2016年内	游戏人数未定	对应年龄：未定
	售价未定		

仁王：十年生死两茫茫

2005年的PS3发布会上，Koei为全世界玩家带来了一段CG预告片，宣告着《仁王》的正式发表。游戏最初以PS3首发游戏为目标，除游戏外还会有电影等一系列展开。但很快游戏就销声匿迹，除了日刊发售表里永远排在最后的那个名字，再也没见Koei提过它。

《仁王》是Koei总裁襟川阳一提出的企划。襟川阳一是一名伟大的游戏从业者，他于1978年创立了Koei，创社之初只有他和他的夫人襟川惠子两人。经过多年努力，终于将Koei变成日本知名大厂。在PS2时代襟川阳一企划的《决战》成功随主机首发，获得了如潮好评，这次他对《仁王》同样很有信心。《仁王》最初想做成以日本战国时代为背景的角色扮演游戏，并实际制作出了初期版，但经过评估后发现游戏定位出现问题，于是企划被暂时搁置。

2010年《仁王》迎来新的契机，那就是Koei和Tecmo的合并。Tecmo旗下拥有多支优秀的团队，其中包括开发了"《忍者龙剑传》系列"的Team Ninja。于是双方开始考虑合作开发《仁王》的可能，此时《仁王》的定位已经变成由Team Ninja开发的动作游戏，并在当年的东京游戏展上正式宣布复归。但由于当时Team Ninja自身也存在一些问题。而游戏定位的问题也没有得到解决，于是《仁王》再次销声匿迹。

但在接下来的5年内，《仁王》并没有停止开发，而是不断进行各种尝试。而此时一款游戏的成功启迪了KT的开发人员，这款游戏就是《黑暗之魂》。

黑暗战国动作RPG

KT官方对《仁王》的游戏类型定义是黑暗战国动作RPG，如果去掉战国，所有人都看得出来它是在向谁致敬——没错，就是《黑暗之魂》。Koei一直都很注重同行的成功经验，90年代它尝试过角色扮演、格斗，进入HD时代后又挑战过射击、赛车。在《怪物猎人》大热的时候它将旗下第一品牌《无双》改造为《联合突袭》，并最终凭借《讨鬼传》在共斗游戏中抢占了一席之地。这次将《仁王》改造为《黑暗之魂》式的玩法可谓是一招妙棋，如今这种玩法在全世界都很流行，而相关的模仿之作也在不断产生。Koei选择战国时代这个自己最拿手的背景加上日本文化要素，配合Team Ninja的动作游戏经验，有理由再次实现《讨鬼传》的辉煌。

此外本作的主人公是一名金发外国洋武士，长相酷似《巫师》的杰洛特，这点也被认为是本作欲扩大海外市场的例证。不过实际上采用洋武士为主人公，这一点早在2005版《仁王》中便已决定。而这个主人公也不是虚构的角色，他是在日本战国时代真实存在的历史人物。

© コーエーテクモゲームス All rights reserved.

真实与虚构的三浦按针

本作的主人公名为威廉·亚当斯（William Adams），生于1564年，是英国航海家。他是一位历史上真实存在的人物，他于1598年从荷兰的鹿特丹起航，一路向西穿过太平洋，于1600年漂流到了日本。他是日本历史上第一位外籍武士，也是第一位来到日本的英国人。他来到日本时，丰臣秀吉刚刚逝世两年，天下的权柄落于德川家康之手。德川家康非常欣赏威廉，为其起了一个日本名字：三浦按针。按针也就是指南针，是当时航海必不可少的工具。三浦按针后来完全融入了日本文化，并成为了德川家康的外交顾问。

在《仁王》的游戏中，威廉的设定和历史有很多不同。威廉拥有能够看到妖怪幽灵的神奇能力，他为了追杀某个强大的妖魔而专程来到日本，具体的故事还有待官方补完。游戏名称中的仁王，是指日本宗教中守护寺庙的门神，日语中专门有仁王立这个词来描述仁王强大的守护力，例如在《三国演义》中脍炙人口的张飞独守长坂桥，在日语中就是用仁王立来形容的。而玩家在游戏中也会遇到很多或敌或友的历史人物，其中既有日本人，也有英国敌对势力。

武器、构和守护灵

虽说游戏玩法类似于《黑暗之魂》，但《仁王》也有自己鲜明的特点。威廉可以使用刀、枪等复数武器，不同武器还可以摆出不同的构。例如拿刀时就有强调攻击力的上段构，以及强调防御力的下段构，而且不排除还有更多的变化。玩家要根据实际情况来随时切换自己的行动方式。

此外威廉还可以召唤守护灵，在关键时刻让守护灵来协同作战。在本作的预告片中威廉放出了一个女性守护灵，这个守护灵将在战斗中发挥很大的作用。守护灵发动后需要一定的冷却时间，另外要注意的是必须回收守护灵才能在下次使用。

在线要素：血刀冢

据襟川阳一表示，早在2005版中本作就确定会引入在线要素。如今游戏加入的在线要素，和《黑暗之魂》也有相似之处。当玩家于在线状态下死亡时，就会在死亡地点留下血刀冢。而其他玩家如果接触到了血刀冢，你的AI就会化身为被称为尸狂的敌人，去攻击其他玩家。

在官方现场演示中，威廉接触到了名为シブサワ·コウ（襟川阳一的化名）的玩家的血刀冢，之后就会出现一名神秘的武士。和普通敌人相比，尸狂拥有更强的能力，但打倒之后也会出现好道具。遇到血刀冢之后究竟是战是避，需要好好规划一下。

试玩观感

【文：宇宙人】

《仁王》的复活算是KT给我们带来的一大惊喜，不过很可惜的是现场并没有玩家试玩的DEMO，只在小黑屋播放了一段试玩影像。不过从试玩影像中可以看出本作已经有比较高的完成度了。这里我根据试玩映像来说说游戏给我带来的感受。

由于是Team NINJA开发的作品，游戏战斗给我的第一印象就是有点像《忍龙》，这些地方具体表现在人物的走路动作，移动时候的感觉，攻击时候的音效、打击感、还有刀光的表现，视角的切换等等，这些地方跟《忍龙》都非常像。但游戏的节奏明显比忍龙慢得多，主要是因为敌我双方的动作比《忍龙》里的要钝一些，具体表现在移动速度、以及攻击动作的间隔、硬直等方面。这种“钝”的感觉倒是很像《黑暗之魂》系列”，当然实际上比《黑暗之魂》更流畅一些，另外也有一部分玩家说像《鬼武者》，这种说法倒也没差，除了因为手感之外，打倒敌人之后吸魂的设定（虽然是自动的）也很像。此外，这种“钝”的感觉也造成了主角难以应对多个杂兵，试玩演示里就有一段主角被3～4个人围攻轮死的场面，因此本作的实战可能也会偏向“《魂》系列”那样，要求玩家进攻的同时注意取消自己的硬直，并且寻找敌人的破绽各个击破，不能鲁莽进攻。

尽管任天堂依然缺席了今年的TGS，但在日本无所不在的老任依然在特定环节怒刷存在感。其中之一，就是本届TGS上BNEI正式宣布，《火焰之纹章 觉醒》的库洛姆和露琪娜，以及《异度之刃》的菲奥伦将加入《跨界计划2》。换句话说，本作的舞台已经不止BNEI、SEGA、Capcom这三家了，任天堂也强势加入了进来。这款集合了4家日厂游戏角色的大杂烩游戏越来越吸引人啦！

文 纱迦 美编 心の永恒

超豪华参战阵容

本作目前已经公布的我方角色来自27个作品，注意这27个作品中有部分是包括整个系列的。而下面仅列出了我方角色，已确认部分原作的反派也会加入游戏，例如《恶魔战士》的小红帽、《宵星传说》的扎基等等。另外系列的主人公有栖零儿和小牟也将作为我方角色继续登场，他俩的宿敌沙夜这次又当起了反派角色。

ペアユニットとソロユニットの組み合わせ設定ができます

Capcom	
《生化危机》系列	克里斯、吉尔、里昂
《街头霸王》系列	隆、肯、春丽
《鬼泣》系列	但丁、维吉尔
《洛克人X》系列	X、ZERO
《逆转裁判》系列	成步堂龙一、绫里真宵
《出击飞龙》系列	飞龙
《恶魔战士》系列	季米特里、莫妮卡、菲莉西雅
《名将》	名将队长
《星际斗士》	六月

SEGA	
《如龙 终焉》	桐生一马、真岛吾朗
《VR战士》系列	结城晶、影丸、陈佩
《樱大战》系列	大神一郎、艾莉嘉、真宫寺樱、杰米妮
《忍》系列	秀真、绯花
《怒之铁拳》	阿克塞尔
《太空频道》系列	乌拉拉
《永恒的尽头》	杰法、巴什隆、琳贝尔
《SEGA三四郎》	SEGA三四郎

BNEI	
《噬神者2》	雪儿、香月奈奈、艾莉沙
《灵魂能力V》	凪津
《宵星传说》	尤利、弗连
《铁拳》系列	风间仁、三岛一八、三岛平八、凌晓雨
《.hack》系列	凯特、驰尾
《召唤之夜3》	阿提
《女武神大冒险》系列	女武神
《异度传说》系列	KOS-MOS

任天堂	
《火焰之纹章 觉醒》	库洛姆、露琪娜
《异度之刃》	菲奥伦

多彩的队伍组合

和前作一样，本作中我方角色分为单人单位和双人单位。双人单位是作战的主力，组成双人单位的成员不能改变，单人单位不能直接参战，而是以辅助的方式和双人单位搭配参战。玩家可以在每场战斗后的菜单中进行自由搭配。

在双人单位进行战斗的时候，按下对应的键就可以把单人单位呼叫出来进行攻击。如果双人单位和单人单位能同时击中目标，即可令其进入交错命中状态，该状态下敌人会被完全定住，方便玩家尽情追打。本作新增的交错破坏系统，特定招式可以把被定住的敌人打飞，从而强制解除交错命中状态。尽管听起来像是个负面效果，但打飞的瞬间玩家的伤害会大幅上升，因此并不是什么坏事儿。

另外每个角色都有自动技能的设定，当双人单位和单人单位搭配起来之后，3人的自动技能均可以发动。自动技能可以通过消耗CP来获得，玩家可以有针对性地来进行组合。

声优：置鲇龙太郎

名将队长

●出自：《名将》

Capcom经典街机作品《名将》的主人公。他是针对全宇宙犯罪组织的特殊部队"名将"（Commando Team）的首领，头脑明晰，嫉恶如仇。双手装备的能量手套可以放出高压电和火焰。

©CAPCOM CO.LTD.ALL RIGHTS RESERVED.

技能的强化与习得

前作一大缺点就是缺乏养成要素，只要简单地升级就可以掌握全部技巧，这使得游戏到了后期变成了例行公事。而本作吸收了这个教训，加入了一些养成要素，例如下面要介绍的CP值。CP值是是customize point的简称，在战斗中打倒敌人就会获得CP点数，然后在菜单中将CP用以强化或习得技能。

目前已知每种通常技和必杀技可以通过消耗CP值来进行最大8个阶段的强化，强化后不单是可以提升威力，还关系到异常状态发生率、XP回复量等多个效果。而过去升级后自动学会的自动技能，如今也需要通过CP值来习得，玩家可以优先考虑实用技能。

绯花

声优：田中敦子

●出自：《Kunoichi忍》

机密组织"SHINOBI机关"所属的女忍者，因为一些过去的原因形成了冷漠的性格。游戏中在空中战舰上遭遇了自己的前辈秀真，以及与之一起行动的凪津。拥有和秀真一样的杀阵能力。

KOS-MOS

声优：铃木麻里子

●出自：《异度传说》

Monolith的当家花旦。她是由Vector公司开发的武装战斗机器人，用以对付强敌格诺希思。KOS-MOS是宇宙秩序维持用多功能战略系统的英文首字简称，拥有强大的战斗力。

通常技留存奖励

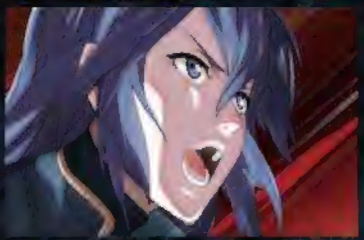
系列的战斗主要是通过方向键+A键使出的通常技进行，另外可以插入一些特殊攻击手段。不同招式如果能成功衔结起来，就可以持续不断地攻击敌人，这时就可以提升攻击威力并回复XP槽。因此并不是无脑按方向+A就可以顺利过关，而且每场战斗中玩家的通常技攻击次数也是有限的，一开始只有3次。

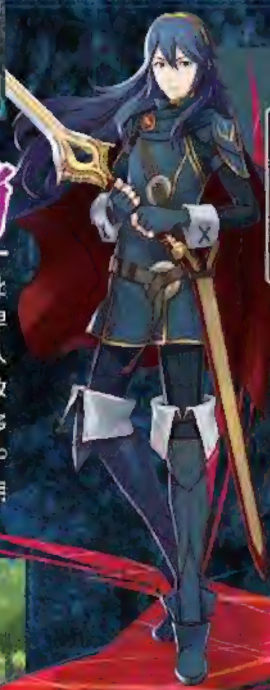
本作的新系统留存奖励，允许玩家不用完攻击次数就结束战斗。这样的话在下回合时玩家留存起来的攻击机会就可以获得特殊奖励，包括XP槽增加量上升、会心一击的伤害提高等等。于是玩家在对付一些较弱的敌人时，也有了思考的必要和乐趣。

新系统：幻影取消

在前作中，玩家可以用通常技或特殊攻击来取消正在演出的通常技，而在本作中还增加了新的取消方式：幻影取消。幻影取消的指令是通常技中按B键，发动后通常技的动作不仅会被立刻取消，而且还会发动子弹时间效果，但玩家控制的双人单位是正常的，在这种状态下玩家就可以重新进行配招。

本系列的会心一击发生条件比较特殊，是攻击即将落地的敌人，早的话无法发动会心一击，晚的话敌人有可能受身成功从而取消玩家的攻击状态。有了幻影取消就简单很多了。但是发动这一系统需要消耗XP槽，不过如果能造成足够的输出，用掉的XP槽可以轻松补回来。





露琪娜

声优：小林优

●出自：《火焰之纹章 觉醒》

不断磨练自己剑技的少女，个性认真。因为对邪龙复活的未来感到绝望，决定回到过去的世界来改变历史。露琪娜与其父亲库洛姆都来到了这个神奇的世界中。

里岛千鹤

声优：国府里マリ子

●出自：原创

特务机关"森罗"的装备课课长，人称博士。她主要负责开发和维护森罗使用的武器，对自己的发明有着绝对自信。她开着空陆两用的特殊车辆"龙龟一号"帮助玩家，上面还有各种娱乐设施。

罪恶少女2		日本一	角色扮演
PSV	クリミナルガールズ2		日版
	2015年11月26日	本地1人	对应年龄：17岁以上
	售价为5980日元		

《罪恶少女》是诞生于PSP平台的一款角色扮演游戏，并且在2013年的时候曾推出了加强版登录PSV平台。从各种意义上说这个系列非常另类，特别是其独一无二的战斗系统虽然带有一定的随机性，但玩家所体验到的更是一种决策者的感觉。当然……我相信大部分人在意的还是绅士的调教系统，系统剧情什么的都是其次。于是，这部作品最近也公开了续作《罪恶少女2》并且在TGS上提供了试玩，本期就为大家介绍一下本作的新情报吧。

文 宇宙人　美编 小瑟

剧情简介

在未来将会犯下罪孽并且会年轻地死去——这种还没正式成为罪人的人被称为“半罪人”。为了给这种半罪人一个改过自新的机会而诞生了一个名为“苏生”的程序。半罪人要在教官的带领下跨过重重试炼登上地狱之塔的顶端才能获得解放的机会。

主人公就是担任这些半罪人的教官，带领7名少女改过自新。不过问题来了，这7名少女不仅性格各异难以管教，而且，塔所属的教官告诉主人公，参与这次“苏生”的只有6名少女。

“那为什么会有7个人？”

7名少女之间，还藏着一名真正的罪人，于是，这次她们的命运将会如何？半罪人们最后能否完成试炼呢？

角色介绍

Sinoa

CV 阿久津加菜

平时总是一脸笑容，关心周围的优等生，而且经常协助身为教官的主人公，是非常可靠的角色。

Kuroe

CV 加隈亚衣

不擅长与他人交际的内向少女，能够用腹语术跟手上的玩偶对话。

Lily

CV 中惠光城

自尊心很强的大小姐，性格率直，只要遇到不能接受的事情就必定会说出口。（中惠姐姐好棒！）

©SEGA All rights reserved.

系统简介

战斗系统

跟前作一样，本作采用非常另类的战斗系统。队伍 7 名角色中玩家可以选择其中 4 名组队参与战斗，玩家不能直接对她们下达指令，而是每个回合她们会各自提出一个行动提案让玩家选择并执行。这样的系统使得战斗具有一定的随机性，但是同时她们也会根据情况提出颇为合理的意见，比如 HP 不足的时候必定会有人提议回复等等。使得不会让人觉得战斗太蠢。

■技能、防御、支援，根据情况选择合适的提议执行吧。

■随着流程推进，她们还会邀请其他角色进行合力攻击。

■角色们成长之后还能学会很多丰富的技能，比如全体魔法攻击或者支援强化等等。

■达成一定条件之后，特定的两名角色之间还能使出协力技能“羁绊攻击”，不仅威力巨大而且根据角色也有不同的效果。

Mizuki

CV 辻步美

充满活力的少女，在队伍里扮演炒热气氛的角色，偶尔会有冒失的一面。

Yurine

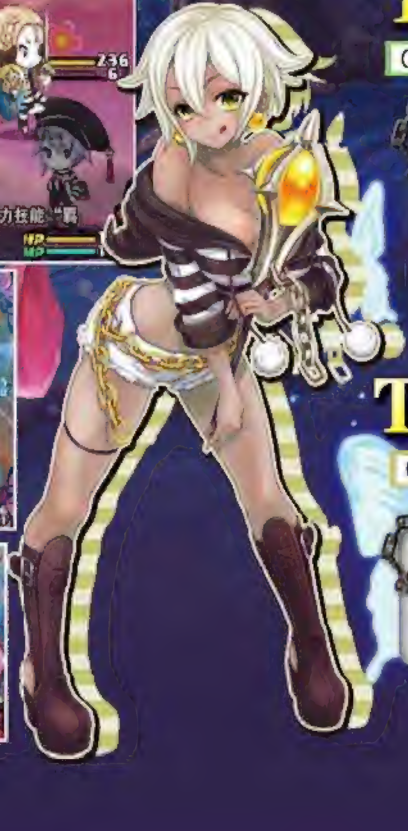
CV 中村櫻

稳重的治愈系少女，总是脸带笑容地缓和周围的气氛，我行我素而且性格乐观。

Sui

CV 五十岚裕美

说话方式充满知性的毒舌少女，虽然能够冷静地分析现状，但因为说话率直，所以很容易跟别人吵起来。



Tsukasa

CV 吉田圣子

自由奔放的少女，喜欢性骚扰，所以经常给主人公带来困扰。

调教系统

系列的第二个核心系统，就是惩罚“半罪人”少女的调教系统。所谓的调教都是一些小游戏，不过种类多种多样而且充满了绅士元素（大家都懂的嗯），而且调教还是强化少女们战斗能力的重要过程。所以请不要感到害羞，拿起手上的工具尽情惩罚她们就对了！另外，本作的调教系统还新增了两人同时调教的模式，比前作更加效（shen）率（shi）。

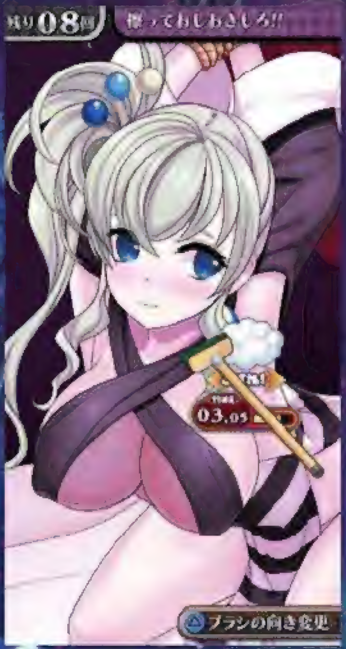
Enri

CV 高野麻里佳

在挑战试炼的道中，出现在主人公面前的谜之少女，以轻敌的笑容挑衅主人公一行人。

□让少女们的最恶心显现出来，然后用擦子给她们刷洗干净吧。

□鞭子是最有效的惩罚工具，按照画面的圆圈提示点击即可。



□紧缚+电流按摩，赶走她们的罪恶心。

试玩报告

《罪恶少女2》的试玩虽然谈不上很火爆，但跟SEGA展台的其他游戏比起来人气也不算低。毕竟是绅士游戏，总会吸引到不少人的眼球。值得一提的是，每个玩家试玩结束之后，ShowGirl都会给PSV的屏幕喷点清洁剂然后很仔细地清洁干净，之后再招呼下一位玩家将进来——虽说几乎每个试玩台都会清洁机器，但为什么我总觉得这里的ShowGirl擦得特别认真呢……

OK，说回这个试玩版，这次试玩版只准备了一个迷宫，玩家可以在迷宫内到处走动触发战斗，或者在休息点调教少女们。DEMO里只有两种调教模式，分别是“擦拭罪孽”和“鞭打”，前者要玩家在屏幕提示的位置，以要求的方向快速擦拭，在显示内擦完几个点即可。后者则类似于音乐游戏，按照光圈的提示点击屏幕对应位置即可，不过判定还挺严格的。另外，调教模式还可以开启“兄妹Play”模式，此时角色的语音会发生变化，这个模式会在正式版里作为初回版特典的DLC码赠送。不过话说回来，这类绅士小游戏都有一个通病，就是语音很生硬，来来去去都是那几种叫声，听上去很不自然，可能玩久一点就会让人觉得腻了。

至于战斗部分，目前来看本作的战斗系统也跟前作一样。每个回合少女们会出提议，让玩家选择执行。当然四个提议只能选一个，而且角色也算聪明，队里如果有角色快挂掉，肯定会有人提议防御或者回复HP的。不过可能是游戏初期的原因，能够发动的技能很少。而且部分法系的角色也明显比物理系的角色实用，当然这些都可以说是RPG游戏初期普遍现象，到中后期就不复存在了。

［文：宇宙人］

被大家昵称为香草社的 Vanillaware 这几年靠《胧村正》的 PSV 版和新推出的 DLC 赚了不少奶粉钱，今年也宣布即将推出《奥丁领域》的重制版，问题是原创新作除了 2013 年登陆 PSV 和 PS3 的《龙之皇冠》，这两年竟然连个影子都没有，虽说慢工出细活是这家开发商一贯的标志，但这大招是不是憋得有点久？

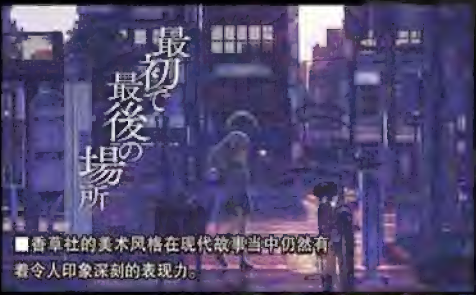
或许是察觉到了玩家们的这种心情，今年 TGS 上，香草社终于为我们带来了他们筹划已久的原创大作，虽然原定的公布计划因为制作网页的临时工的失误而提早被玩家们发现，却无损于其关注度，毕竟这一次香草社要挑战的既不是他们驾轻就熟的和风神鬼故事，也不是欧洲奇幻童话风格的史诗传奇，而是一个科幻故事！那就是《十三机兵防卫圈》

文 稀饭　美编 小瑟

十三机兵防卫圈	Atlus	动作
多机种	十三机兵防卫圈	日版
	发售日未定 / 本地1人	对应年龄：未定
	售价为PS4/PSV：未定	

主要角色

目前《十三机兵防卫圈》还是处于初期公开阶段，所以透露出的故事非常少，但还是公布了本作当中的两个主要角色，分别是男主角鞍部十郎和女主角东坂五百里。从故事的设定上来看，鞍部十郎似乎并非是机兵的驾驶员，倒是东坂五百里已经出现在了游戏的宣传图上，背后就站立着一台机兵，而且有两位暂未公布身分的少女也和她一同出现在图画当中，看来或许本作当中的机兵驾驶员都是不同的少女。



■香草社的美术风格在现代故事当中仍然有着令人印象深刻的表现力。

故事概述

■第十三号机兵，按照之前透露的图片判断，它应该就是本作当中的主角机体，同时也是东坂五百里的座驾。

关于本作的故事，目前香草社透露的情报并不多，只有预告片中概略的描述，其中出现的关键词语分别是“迫近而来的绝望”、“日常生活的终结”、“那天就是毁灭之日”、“留给我们的选择”和“最初也是最后的地方”，整体风格接近于《EVA》当年定下基调，日后被《地球防卫少年》等作品发扬光大的“少年少女 × 巨大怪物入侵 × 巨型机器人战斗”故事题材，然而本作的游戏形式仍然是 2D 横轴，要如何呈现机兵与敌人战斗的过程目前还没有完全透露，但已经足够令人期待。

明星阵容

香草社的美术风格一向是非常好辨认的，在本作当中男女主角那带着古风的人设就是最好的证明，不过除此之外，《十三机兵防卫圈》在其他方面也保持了“香草味”。本作的导演是玩家们的非常熟悉的神谷盛治，他同时也是香草社工作室的总裁，而更为重要的则是本作的音乐仍然是香草社御用作曲家崎元仁操刀。所以各位熟悉香草社的玩家可以尽情期待两位制作人在这款新作当中作出的新尝试。

■2D横轴的移动方式就是神谷盛治最擅长的游戏表现方式。

■因为巨大的机兵也会出现在游戏画面当中，所以《十三机兵防卫圈》会经常使用画面缩放的方式来调整镜头的覆盖范围。

©ATLUS
©SEGA All rights reserved.

TGS 2015 试玩补遗

今年 TGS 各大游戏厂商的展出阵容其实非常丰富，可试玩的游戏也非常多，不过考虑到杂志篇幅，以及部分游戏只推出了试玩版而没有新情报公开，没办法做成一篇前线狙击，所以只能将这些试玩报告整合到一起，如果你对这些作品感兴趣，或者想知道它们的实际表现，相信这些试玩报告都能给你答案。

索菲的工作室 不可思议之书的炼金术士

《索菲工作室》的试玩只有 10 分钟，然而内容跟《七龙战记 3》一样无删减从头开始，所以 10 分钟真的很不厚道，试玩时间里至少有一半以上是在读剧情的，要看完开始的剧情以及完成第一次调合之后才能进入迷宫。如果快速将对话按过去并且聪明地跳过教学部分的话，应该勉强还能到迷宫里摘两棵草或者打两场架（排在我前面的玩家就很悲剧地才刚完成第一次调合时间就结束了）。

前作“黄昏”三部曲已经画上了句号，本作是启动新世界观的第一作，同时也是首次登陆 PS4 平台的作品，所以画面自然比以往都漂亮很多。不得不说从前作开始，角色的 3D 建模对 2D 原画的还原度非常高。本作的画面表现可谓更进一步，人物建模从任何角度看上去都跟原画一样漂亮，场景的渲染也非常出色。特别是调合道具的界面，因为本作的调合系统变化，使得玩家可以看到炼金釜内的情况，这些界面设计得非常精致。不过也不是没有缺点，虽说画面如果静止来看是很美，但是动起来的时候会发现其实人物建模用的多边形并不是很多，角色的衣服、发型，乃至肢体动作动起来都显得很不够自然。

至于战斗方面，之前杂志的前线狙击栏目也有简单介绍过，我自己事先也有一定了解，不过因为机关算尽到最后也只能打上两场杂兵战，所以没办法深入体验。不过人物的攻击和演出画面还算不错。四人一队互相支援的系统相比前作的 6 人系统可能爽快度会有所下降，但是这些都要玩到后期才能确定。

塞尔达无双 海拉尔全明星

作为 Wii U 版《塞尔达无双》的后日谈作品，平台转移到 3DS 的《塞尔达无双 海拉尔全明星》给人的第一印象自然是逊色的画面，不过好在同屏敌人数量充足。然而据悉本作为了保证流畅度，裸眼 3D 效果仅限于 New 3DS/3DSLL，现场提供的正是 New 3DSLL，有需求的玩家要注意这点。试玩版除了原本的林克，还为我们带来了两名新参战角色，来自《风之杖》的“猫眼”卡通林克和女主角泰特拉，而场景则是其中的魔兽岛。林克有着高跳下刺的垂直冲击招式，以及像陀螺一样保持旋转攻击一段时间的必杀技回旋斩，而泰特拉则是手持短弯刀和手枪进行快速的攻击，此外也有类似会减缓敌人行动力的大水球范围攻击。

解谜要素依然有着重要的地位。这次试玩提供的道具有新武器锤子，以及炸弹和时之笛。任务中我们会用到锤子来敲打三处大船的机关，从而发射炮弹轰炸障碍物，也会用到时之笛来激活地图各处的传送点，以便快速接近任务目的地。本作将换角色的功能设置在下屏，能够通过切换角色分头行动。此外，点击下屏的地图，还能很方便地将闲置的另一名角色安排到目的地附近。

勇者斗恶龙 建造者

《勇者斗恶龙 建造者》是 SE 参展阵容之中难得可以试玩的游戏之一，在媒体日还为取材的媒体提供了专门的试玩区间。工作人员很贴心地为我讲解了本作基本的上手方法：□键破坏方块和使用武器攻击，武器会同时砸掉更大范围内的方块；△键放置方块（还能连续放置和按住 L1/R1 选上下一层）；× 键跳跃，十字键选择道具栏和切换武器。由于本作采用的是第三人称视角，甚至还能切换到上帝视角俯瞰周围，比起《我的世界》而言更容易习惯。熟悉操作之后我控制男主人公找到了储物箱，把里面准备好的一些半成品和素材全部取出。然后使用了一张“房屋设计图”，此时地面显示了一块图纸，找好适合的位置按确定之后，站到图纸的范围内就可以打开建造菜单。菜单里面把房子所需物料罗列得一清二楚，正好身上素材完备，于是我按照菜单旁边的预览模型中闪烁部位的提示，开始了堆砌墙面、合成桌、木门和火堆的作业。我轻而易举地完成了目标，随着图纸亮起蓝光提示任务完成和获得了营地（CAMP）点数，这时我才理解到，原来本作是可以接任务和升级的。

我转悠了一下，看到身边有位可爱的NPC妹子，她提到山的另一边有危险的魔物，希望主人公做一套好装备再去将其讨伐。然而我花了几分钟也没搞懂雷达地图跟任务标志的方位关系，只好去打打周边的史莱姆和敲敲山洞吃吃果实。拿铜剑打怪的手感只能说是勉强凑合，而附近山洞里面也没有想象中的厉害怪物，不过我却发现了从高处掉落会摔死的设定……虽然只是浅尝辄止，但我们也能看出本作并没有满足于模仿者的程度。它在新手引导和操作便利性方面做得很友好，比如作为单人游戏，本作减少了从零做起的要求，玩家冒险时遇到损坏的房屋城堡，可以借助“修复”任务来体验建造的乐趣；画面虽然算不上很惊艳，但并不拘泥于全方块或是像素，看上去比同类型游戏都舒服得多，而且巧妙地融合了许多DQ的RPG元素，让人一见如故。

©2015 ARMOR PROJECT/BIRD STUDIO/SQUARE ENIX All Rights Reserved.

《FF XIV 苍天的伊修加德》挑战活动体验报告

《FF14》的体验活动在近几届TGS都是SE展台的重头，前来挑战的玩家会一起组成8人的队伍并且挑战目前游戏最新版本中的一个BOSS。成功击杀BOSS的队伍能够获得特制的T恤一件，并且一起合照留念。记得前年是真泰坦，去年是云神拉姆，而今年则是真武神拉瓦纳。

笔者之前也有接触过《FF14》，但是因为已经很长时间没碰，现在日服现在已经更新到3.0，加上这个BOSS的招式事先完全没了解过，所以心里很没底。SE为了平衡队伍的实力特意分了两条队伍排队，其中一条专门留给新手，以6名老手带两名新手的方式组队，可我还偏偏混到了老手那边去，这不是从一开始就立满了死亡Flag了吗。

由于游戏本身有一定门槛，同时为了保证所有到场的人都有机会通关，所以这个展台工作人员的准备工作也是最多而且最细心的。当玩家排到还有大概十多分钟的时候，工作人员会提前给玩家们分好8人队伍，并且会决定的职业分配，选好由谁当T、奶和DPS。顺带一提跟我组队的人里有一半是妹子（笑）。首先决定的职业是T，然而很遗憾，这支队伍的老手们（包括我）全都没玩过T。结果只能由一名DPS自告奋勇去当T……虽说他强调如果能当DPS的话输出会很高。之后，工作人员给剩下的老手分配他们自己擅长的职业，我用的是召唤师。然后再根据缺口给新手们分配剩下的职业。分配好职业之后，工作人员给我们每个人发了一本小册子。上面图文并茂地写了这个BOSS要注意的招式，并且给我们所有人详细讲解要注意的地方。新手们还会拿到一本职业说明小册子，因为十来分钟要熟悉一个职业是不可能的，所以小册上面特意标注了该职业的主要技能，并且解释只要按照上面的顺序出招就可以了。

开始挑战之前有5分钟左右的练习时间，让新手熟悉操作以及老手按照习惯设置技能位置等等（手柄党表示习惯了之后其实很舒服）。试玩区域还有很多工作人员随时给玩家各种指导和提示。正式挑战的时间是15分钟，虽说BOSS比原版有一定程度削弱，但是打倒它最起码也要7分钟左右，所以实际上只能有一次团灭的机会。刚开始的时候我们队伍都很顺利，但是到中间被BOSS一个大招给团灭了。导致第二次挑战时间比较紧张。不过比较贴心的是工作人员在我们打第二场的时候站在我们旁边当“活攻略本”，时刻给我们提示，比如月光蝶出来了赶紧击破，BOSS快要出大招了快走到中央集合方便奶回复等等。终于在最后20秒左右有惊无险地击杀了BOSS。

其实《FF14》运营至今已经接近三年了，算不上是新作，但是像这样的展台活动相比起纯粹的DEMO试玩也别有一番趣味。对比一下《MH》的试玩（当然没有判个高下之意），如果你想打倒怪物必须要有过硬的实力，而且输赢都有纪念品，这样对纯粹想体验一下的玩家来说胜负就可有可无了。而这里不同的是，BOSS虽然难，但经过协调和准备，谁都有机会赢。这样每个来挑战的玩家都会带着明确的目的去努力，排队的过程也不会枯燥。而且经过了紧张的准备过程和令人心跳加速的战斗之后，最终获得战利品那一刻的喜悦也是难以形容的。

奇迹少女祭 试玩

SEGA在自家的展台上提供了《奇迹少女祭》的实机试玩，有三首歌曲可供选择。和预想的一样，本作的演出操作几乎就是完全照搬《初音未来 歌姬计划》系列”，并且没有加入新的音符种类，老玩家瞬间就能轻松上手。不过仔细体验之后可以发现，本作所要呈现出的游戏氛围与《歌姬计划》还是有明显区别的，更加强调演唱会的“临场感”，比如玩家只要打中特定的音符，舞台下的观众便会形成此起彼伏的应援浪潮，配合音乐的节奏感，让人觉得仿佛自己置身于演出现场，为台上的偶像们打Call呐喊。游戏的画面表现不错，看上去应该是即时演算的，不过试玩版开放的功能很有限，因此我并没有发现换装要素，具体还是要等到游戏正式发售后才能确定。

超机密

TGS补完计划

第12次中间报告书

我知道当各位看到本次TGS游记的标题后，一定已经按捺不住内心的吐槽。不过还是要郑重说明一下，这并不是我中二病复发后的心血来潮，更不是给EVA偷偷打的小广告，单纯只是因为这次TGS之行的第一站，正是《新世纪福音战士》中“第三新东京市”的所在地——箱根，所以才有感而发。而箱根悠闲的两日小憩，与紧迫的TGS现场报道，对比鲜明却也共同构筑起了这趟日本之行最难忘的回忆。比起平铺直叙事的线性经历，我希望点缀其中的“机密报告”，能够为各位读者呈现出不一样的TGS之旅。

文 哪尼　美编 心の永恒

■机密报告书01 ——空响的门铃

在编辑部内部，一直流传着这样一个怪谈：在午夜12点过后至凌晨6点的这段时间内，编辑部的门铃会在某个时刻突然响起，此时无论开启前门或者后门，迎接你的都只会是空无一人的走廊。原本我们一直对这种不切实际的传闻嗤之以鼻，但没想到却在出发当天撞了个正着：由于把门卡放在了行李箱里，因此当我到达公司门口并发现有灯光后，便按响了门铃，很快非编雷楠帮我打开了正门。就在我回到自己的座位放好行李时，门铃再次响起，此时我的第一反应是又一个没带门卡的同事到了，但是打开前门后却没看到任何人，后门也是如此。当全员都到齐后，诡异的“无人”门铃又在编辑部回荡了数次，于是大家决定不再继续忍受这种折磨，还是赶紧离开这片“是非之地”。

一帆风顺

和去年一样，编辑部一共派出6名成员奔赴前线，不过除了领队的宇宙人之外，包括两名非编在内的其余5人，都是第一次参与TGS的现场报道。一个年轻的新团队，除了有更强的冲劲和新鲜的视点，却也意味着这趟旅程有着更多不确定的变数。

今年航班的起飞时间是上午8点45分，虽说比去年提早了近两个小时，不过我们依然把出发时间定在了凌晨5点整。即便前一天晚上睡得并不早，但是当4点的闹钟响起的那一刻，我几乎没有任何犹豫与挣扎便立刻起身，倒不是由于兴奋或者紧张，大概只是因为身体本身明确地感知到，这并不是一个可以像平常那样赖床的大脑信号吧。由于住处与公司离得很近，于是我拖着不大的行李箱一如往常上班那样慢悠悠地前往，而路上不断想吸引我目光的出租车似乎时刻在提醒着，我是一名旅者。

准时在编辑部会师后，由于很多人身上没有港币，于是就决定在附近解决早餐，之后就是按照以往的套路乘车——过关——继续乘六人面包车前往香港国际机场，有经验丰富的宇宙人带队，7点半左右我们便抵达机场。原本以为时间充裕，不过由于这次乘坐的香港航空航班要通过连接车登机，因此虽然飞机8点45分才起飞，但所有乘客必须在8点15分抵达出发口，实际上留给我们的时间有限。还好这个时间段机场旅客不多，迅速地换票、托运、安检后，沐浴在清晨的阳光下，我们顺利登上了代号为“叉烧包”的航班。然而虽然航班代号如此美味诱人，但

▲从皇岗口岸过关后，可以选择这种小面包车直接前往机场，香港方面的过关手续直接在车上填好单据后就可办理，非常方便。

旅途中并不提供免费的飞机餐，在默默接受了这一“悲惨”事实后，众人也不由得感叹——果然是廉价航班，尤其是去年感受过日本航空丰盛大餐的宇宙人，其中巨大的落差不言而喻。

从香港到东京大约是四个小时的航程，赶了个大早的众人纷纷选择补充睡眠，反正也没有飞机餐可期待，索性就用睡眠来对抗饥饿感吧。而我个人的习惯则会在旅途中填一填平时积累下来的音乐游戏坑，比如之前入手《女神异闻录 4 午夜热舞》的 DLC 后，一直没时间把难度最高的《雾》达成 KingCrazy，现在便是大好的机会。不知道是不是错觉，往往在无聊的旅途中反而更容易达成好成绩，这次也不例外。

■“叉烧包航空”。

■安静的旅途，让人心无旁骛。

■车上宇宙人也不忘把粘土小人拿出来把玩一番，还在镜头前配了段音，如此羞耻Play，不知道非编们最后会不会剪进游记里，大家不妨期待一下。

■晴空万里的成田机场。

■机密报告书02——方便的“西瓜卡”

其实与其在车站对着复杂的线路研究半天，倒不如在抵达日本后立刻购买一张 JR 公司发行的“IC 卡”。根据地区的不同有所差异，比如关东地区使用的是 JR 东日本的 Suica（俗称西瓜卡），而 JR 西日本为“ICOCA”。这种卡在自动售票机上就可以购入，需要 1000 日元的押金，正常使用的话看个人需要再额外充值，离开日本时则可以将卡退还，卡内余额和押金则会以现金形式返还给你（会收取少量的手续费）。购买这种 IC 卡最大的方便之处就在于你只需要查好乘车路线和站点名，不必关心到底需要花多少钱买票，即便是不小心坐上需要额外费用的指定席位列车，也可以方便地补款。而除了乘车使用，在很多便利店中也可以用来购物。

再临日本

抵达东京成田机场大概是日本时间午后两点，晴空万里的好天气让没能吃上午饭的众人心情有了些许好转（到底是有多在意那一顿飞机餐啊）。由于哪尼我一个多月前刚去关西地区旅游了一趟，短短时间内再次踏上日本的土地，虽说这次是关东地区，但比起新鲜感而言，反而更有一种熟悉的感觉——客客气气的人际氛围、随处可见的自动贩卖机、以及少得可怜的垃圾箱等等……文化差异所带来的细节感受，再一次回归。

这次的行程比较特别，第一个目的地不再是东京市区，而是位于神奈川的温泉胜地——箱根。虽说地理位置在东京首都圈附近，不过距离机场最快也需要 4 个小时左右的行程，于是大家决定暂且放弃午饭立刻动身，实在不行到东京站时再做补充。看过往年 TGS 游记的老读者们或许还记得，由于日本的铁道交通非常发达，线路更是错综复杂，因此购票对于外国人而言是一项巨大的挑战，UCG 报道团也常常因为这个问题而手忙脚乱，不过今年倒是没出什么太大的状况，惟一没料到的是抵达东京站时似乎正好遇上下班高峰期，站内实在找不到能让我们坐下来好好补充体力的店面，考虑到在箱根的酒店有提供晚餐，因此大家觉得不如再忍耐一个多小时，先到酒店再说。不过没有想到的是，“一帆风顺”这四个字，此刻已经悄然从我们的字典中消失……

▲传说中“命运交叉点”，左边的上坡才是正确路线。

■ 机密报告书03

——命运的交叉点

可能是由于搜索时输入有误，Google 地图把终点的位置定在了酒店前方大约 500 米处，不知情的我们按照地图的指引来到目的地后，完全看不到任何与酒店相关的标识，于是小伙伴纷纷开始怀疑 Google 导航的可靠性，就在我们迷茫地四处张望时，一位开着车的日本大妈看出我们是一群迷路的游客，便特意停下车来帮我们指路，并信心满满地告诉我们要一直朝着右侧下坡才行，既然得到了高人的热情指点，对导航软件已经失去信心的众人索性将其抛诸脑后，兴冲冲地继续上路。然而这条下坡的山路无比崎岖，完全就是由一块块形状各异的石头铺成的，感觉就像在走健康步道一般，扎得脚底生疼。更要命的是路上没有任何灯光，旁边又是陡峭的斜坡，大家只能一边扛着行李一边点亮手机的闪光灯，凭借微弱的光芒，一脚深一脚浅地摸黑前行，用宇宙人的话来说，这要是独自一人，那和他之前玩《零 濡鸦之巫女》时爬日上山的感觉没有任何区别。然而就当我们历尽艰辛来到坡底之后，依然没有发现酒店的踪影，掏出手机再仔细一查，Google 告诉了我们一个无情的事实——必须从刚才的下坡原路返回。不死心的我们赶紧询问正好路过的三名当地女生，说明问题后，她们笑嘻嘻地掏出手机查好路线，然后再次告诉我们应该原路返回……而回到正轨后我们才发现，原来酒店不过就在我们错误地点左侧上坡 500 米处，命运的交叉点，一左一右两个分叉，我们踏错了一步，最终却大错特错。

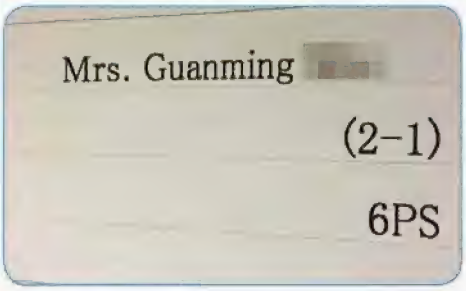
第三新东京市

经过两次拥挤的换线，到达最终目的地箱根汤本站已经是晚上的 7 点半左右，虽然天色已晚，不过迎面而来的惬意山风稍稍吹走了旅途的疲惫感，宇宙人和非编林克斯甚至饶有兴致地围着自动停止 / 启动的扶手电梯玩个不停，而楼梯柱子上张贴着的凌波丽画像则醒目的提醒着——我们已经踏上了“第三新东京市”的土地。

这个时间点在国内可能正是华灯初上的繁华夜生活伊始，不过箱根这座小城此时却已安静得出奇，店铺基本打烊，路上也鲜有行人与车辆。酒店距离箱根汤本站还有挺长的一段距离，在 Google 地图给出了详细的路线图后，大家便朝着目的地开始前进。虽有山间的夜色美景相伴，但这段路程远比想象中艰难许多，饥肠辘辘的众人在连续爬了五六个又长又陡的斜坡之后，已然是累得说不出话了。而在抵达最后一个斜坡底部并稍作休息后，觉得胜利在望并开始互相加油鼓劲的我们，却即将迎来本次日本之行最“刻骨铭心”的悲剧。经过一番阴差阳错的折腾，当从远处望到“箱根汤本 Hotel”的招牌时，所有人仿佛得到了救赎。

■本次入住的酒店——箱根汤本Hotel。

■“救命”的晚餐。



六人合宿

到达酒店时早已过了晚饭时间，餐厅里空无一人，没想到行李还没放下，酒店的服务员便热情地询问我们是否还要需要用餐，因为我们迟迟没有办理入住手续，因此他们特意把准备好的晚餐留到了现在。如此贴心的举动实在让众人感动万分，虽不是什么精致的豪华大餐，但已然令人心满意足了。

饱餐一顿之后，我们便提着行李来到 6 楼的房间，有趣的是房间门口贴着订房者宇宙人的英文拼音，虽然很长倒是没有拼错，只不过前缀是 Mrs，让宇宙人瞬间变身为“宇宙夫人”，酒店方面似乎很快也发现了这个小小的失误，当第二天早上我们出门时，前缀已经悄悄地变回了正常的“Mr”。

宇宙人这次订的是可以容纳 6 人的和室大房，于是所有人都难得地体验了一回夏日合宿的感觉。放下行李后宇宙人和昴星团还上演了合宿必备的戏码——枕头大战，其他人则无法跨越自己羞耻心的障碍，纷纷决定还是不加入这场战斗中了。

温泉与啤酒

箱根是著名的温泉胜地，箱根汤本站周围遍布的各式旅馆，几乎每一家都打着醒目的温泉招牌，箱根汤本Hotel自然也不例外。经历了如此“离奇”的旅途，奔波一天的众人最期待的自然就是享受天然温泉啦。在进入温泉之前，先要在淋浴处将自己冲洗干净，此时就已经要完完全全地坦诚相见了，还好由于时间已晚，温泉内几乎没有其他的陌生人，也就不太觉得尴尬。虽说9月份的日本已经有些许凉意，但室内温泉的温度依然太高，还是露天温泉的感觉最为惬意，但其实也呆不了太久，很快身体就已经有些无法承受那份热度了。值得一提的是，传言猴子能够发现隐藏在山中的温泉，玩过《胧村正》的玩家应该都记得这个小细节，虽然当下并没有猴子来骚扰我们，不过之后在山路上，我们还真的发现了三四只在电线上攀爬的猴子，看来传言还是颇有真实性的。

温泉浴过后，整个人都舒畅了不少，雪楠和林克斯两位非编开始整理当天拍摄的素材，并着手进行简单的剪辑。其他四人则从冰箱里拿出刚买的当地啤酒畅饮一番，虽然写明了是由温泉水所酿造，不过除了口感比较清爽以外，我们倒也没尝出其中什么特别之处。

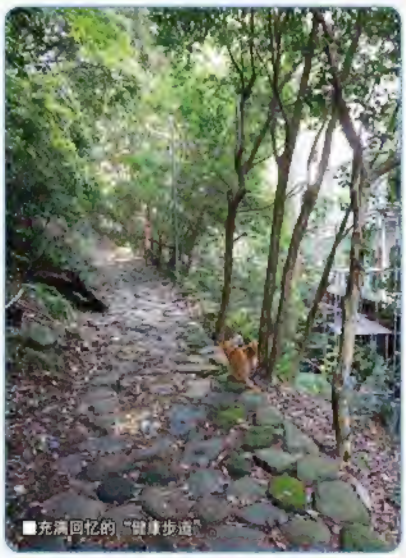
一边喝着啤酒，四个人有一搭每一搭地来回切换电视台，酒店的电视只提供了8个频道，而且并没有能让我们付费观看的“福利内容”（也可能只是我们没有找到）。一轮下来，大家一致认为最有趣的反而是广告频道，以及一部讲述了男人变成猫之后的搞笑短剧，离奇的剧情通过二次元和三次元混合的表现手法进行呈现，着实令人大开眼界。

■房间中央以一堵墙作为分隔，每一边有三床被褥，还有可供欣赏山间夜色的小茶室。

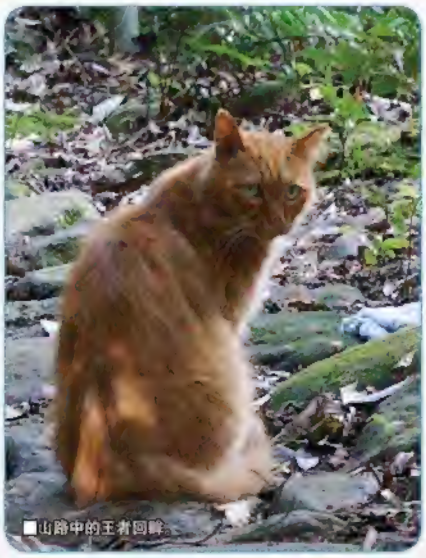
■啤酒与饭团。

■景区内的各个商店中几乎都有贩卖《EVA》相关的周边或点心。

■小小的伏见稻荷神社鸟居。



■充满回忆的“健康步道”。



■山路中的王者回眸。

箱根之旅

行程的第二天，便是正式的箱根之旅。出发前众人纷纷表示要再去昨天的“健康步道”好好看看，其实这条铺满青石的崎岖小道并非什么恐怖的山路，反而是历史悠久的遗迹。

回到箱根汤本站后，我们先购买了一张景区的特殊票券，除了可以免费进入各个景点之外，还可以无限次乘坐登山列车，以及大部分的巴士等，可以说是游览箱根的必备之物。不过售票处的工作人员告诉我们，著名的火山遗址大涌谷因为近期火山活动的原因，目前无法前往。因此我们不仅无法观看硫磺气喷涌的景象，也没有机会乘坐箱根缆车远眺富士山了，实在是此行的一大遗憾。

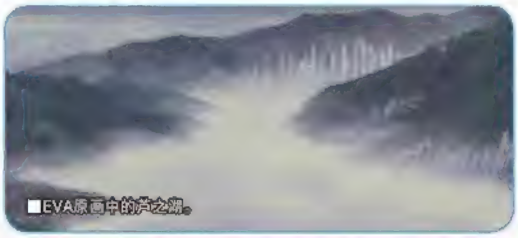
夕阳下的芦之湖

由于没法直接从大涌谷乘坐缆车，再加上路上的耽搁，我们乘坐巴士来到桃源台港口时已经是下午的四点半，空气中弥漫的硫磺味明确地告诉我们，这里确实处于火山活动地区。桃源台港口边上不仅有美丽的芦之湖，《EVA》中与5号使徒进行决战的地点——二子山，也在附近。

虽然已近黄昏，我们还是幸运地赶上了最后一班芦之湖的海盗船。此时距离开船还有一段时间，于是大家便在码头附近闲逛。沿着码头左侧的小道逐渐深入，尽头处是一家餐厅，以及停满了游览船的小码头，这个时间点游客大多已经散尽，周围几乎没有其他人出没。正当我拍完餐厅门口的“船长”并准备离开时，草丛中突然窜出一只黑白相间的无尾小猫，看到我这个突兀的陌生人，小猫不仅没有丝毫胆怯，反而热情地围在我脚边左蹭右蹭，既然这小家伙这么主动地投怀送抱，我自然也是拿起相机一个劲的猛拍，玩累的小猫索性在草堆里趴下，就这么在我面前悠闲地打盹，感觉就像两个互相信任的老朋友。

5点整，最后一班海盗船准时出发，此时太阳已经悄然躲进两侧的山峰身后，在芦之湖的水面洒下大片余晖，大概也就只有在这个时刻才能欣赏到这番景致吧。海盗船分为四层，游客可以到最顶层的夹板上尽情眺望，将芦之湖与周围的美景尽收眼底。而船内则基本采用了复古的木质装潢，与海盗相关的主题元素遍布各处，此时背景要是可以来一段经典的《加勒比海盗》BGM，那么就真的完美了。

■夕阳下的芦之湖。

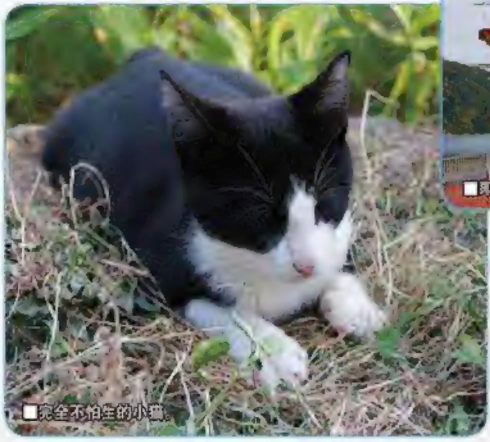


■EVA原画中的芦之湖。

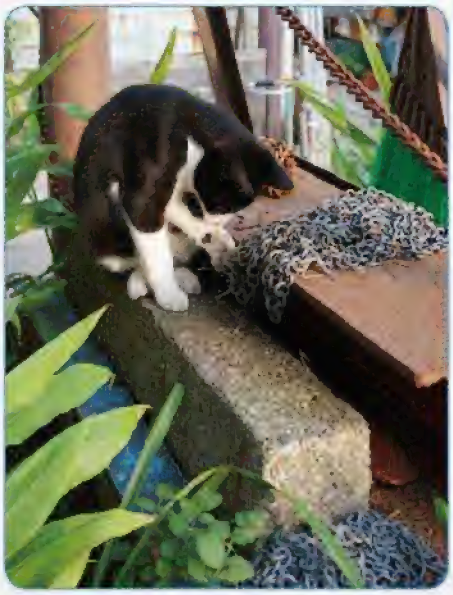
■勘察航程的水手。

■与海盗亲密互动的慕星团。

■即将出发的海盗船。



■完全不怕生的小猫。



■渡口的游览船。

■ 机密报告书04
——热情的日本人

乘坐巴士前往桃园台港口需要在中途转车，在中转站下车时，一位日本老爷爷热情地与我们攀谈起来，原来他曾经来过中国两次，虽然不会说中文，但听出了我们是中国人。于是下车后我们就在车站边上与他谈笑风声一番，非编林克斯还热情地传达了他对于日本电视游戏的喜爱之情，当然老爷子有没有听进去那就不得而知了。而这个时候突然有一对情侣从对面的车站一路小跑过来找我们搭话，原以为他们也是问路的旅客，最后才明白原来是担心我们错过巴士，专程前来告诉我们前往桃园台港口应该去对面的车站坐车，大概是因为我们上车时曾询问司机前往目的地的乘车方案，同坐一辆车的他们听到后便记在心里，看到我们下车后一直没有前往正确的车站便主动过来提醒我们，这份热情与关怀是我们此前都未曾料到的。

居酒屋高歌

离开箱根的最后一天晚上，大家决定感受一下当地风情，去早上经过的居酒屋小酌一番。这间居酒屋的门口摆着两尊“狸猫”，和《胧村正》化猫DLC里的BOSS如出一辙，都长着硕大无比的“蛋蛋”。小小的木屋内只有夫妻二人亲自打理，店里的客人不多，拼好桌、点好梅酒与烧烤，我开始仔细地打量店内的装潢——墙上贴满了古典的日式绘画，有山水泼墨，也有裸着上半身的相扑大汉，差异虽大倒也不显突兀，手绘的餐牌上写着推荐的菜品和价格，估计平常也不会有大量的外国游客光顾，因此没有任何日文以外的标注。

我们落座的小包间里还设有点唱机，虽然卡拉OK在日本的商业区内随处可见，不过在如此和风小店中高歌一曲倒是很少能体验到的独特氛围。和一般包时段的计费方法不同，这里是按照演唱歌曲的数量计费，每首100日元，还算合理。毕竟是以喝酒聊天为主，唱歌不过是谈笑间的助兴罢了。于是几个人开始研究小巧的无线点歌器，这东西从外形上看像极了几年前还算流行的“文曲星”，黑白的屏幕和点阵显示的文字，透着股浓厚的时代气息，包括摆在墙上的小电视，如今早已难得一见。不过令人意外的是，虽然硬件看似落后，但提供的歌曲阵容倒是紧跟时代脚步，无论是刚发售不久的流行歌、或者是Vocaloid、《LoveLive》等ACG曲目应有尽有，甚至还收入了很多华语歌曲。

既然来到日本，那肯定就要入乡随俗了，由于宇宙人，昴星团和非编林克斯都是重度的《假面骑士》粉丝，热唱两首燃到爆炸的主题曲自然是少不了的，接着一首《最炫民族风》弘扬我国广场文化，最后则是东映电影版《四百大妈(蜘蛛侠)》的主题曲将气氛推上高潮。几曲歌罢已经是凌晨12点，由于明早要赶回东京，虽然意犹未尽，但大伙儿还是决定到此为止。由于让老板和老板娘听了一晚上奇怪的日文歌和中文歌，结账的时候我们挺不好意思地连声说“打扰了”，老板娘倒是笑眯眯地说：“你们的日文说得真不错”。大概在箱根这个地方，很少会有一群异乡游客在这小小的居酒屋内如此纵情高歌吧。

■围着点唱机选个不停的众人。

■居酒屋门口两侧的“大蛋蛋”狸猫。

■其貌不扬的点唱机里大有乾坤。

回归都市

行程的第三天，我们即将回归东京这个大都市，就像《女神异闻录4》里番长离开乡下小镇时的感觉，更多的是不舍。离开箱根前，大家决定在车站附近的商业街逛一逛，买一些当地特产。车站的正下方就有一家名叫“えうあ屋”的EVA官方商店，店门口醒目的摆放着身着浴衣的凌波丽1：1等身人偶，店里则出售各式各样EVA相关的周边与点心，有不少都是连网上都无法购买的当地特色商品，有机会来箱根的话请务必来看一看。TGS报道小队里不乏喜欢《EVA》的粉丝，于是众人纷纷大肆采购了一番，哪尼我和昴星团还分别购入了一把“朗基努斯之枪”，看着倒是中二又华丽，不过实际上就是做成长条螺旋状的蛋糕，带回编辑部和众人分食后，味道嘛顶多给个及格分吧。

今年我们在东京的住处和去年一样，都是神田站附近的Grand Central Hotel，因此也就轻车熟路，没有意外情况发生。抵达酒店后几乎没有任何停歇，六人小队便兵分两路再次出发，初心者和昴星团前往索尼的亚洲发布会，其余四人则赶往秋叶原取材。

虽然我是第一次来到秋叶原，但感觉并不陌生，大概是因为每一年的TGS游记都会拍到这里，以及曾经做过《秋叶原之旅》攻略的关系吧（笑）。由于秋叶原几乎是年年TGS报道团的必备行程，于是我和雪楠决定前往池袋寻找新的素材，而宇宙人和林克斯则继续留在秋叶原体验ACG文化。

秋叶原的“羞耻之旅”

记得很久以前九老师(九兵卫)还在的时候,为了制作周边杂志《OtaQ》经常会参考一些日本的宅文化节目。其中有一话是实地拍摄女仆咖啡厅的,当时我们一边看节目一边感叹岛国的女仆咖啡厅多么专业服务多么周到,一边谋划着什么时候也去一趟,然而这个计划直到他离开UCG都没有实现——直到N年后这次去秋叶原的再会。

在秋叶原跟事先约好的九老师汇合,之后在他的带路下去了一家名叫“矶丸水产”的海鲜店解决午饭,不得不说秋叶原这个地方虽然很小,但其复杂程度比《如龙》的神室町有过之而无不及——当然不是指治安方面,而是指隐藏要素。就比如吃的,如果没有事先调查临时去找的话,要么就是松屋吉野家之类,要么就是贵但是吃不饱的居酒屋,但事先做好调查的话,就能找到矶丸水产这样的好店。其实也算不上神秘的隐藏餐厅,据说日本全国都有分店,但是味道不仅能秒杀松屋吉野家,价格也算实惠。总之辛苦九老师了,而且海鲜烧烤真的很赞,看着大大的扇贝慢慢煮熟张开,壳上装满鲜美的海鲜汁,简直……(擦!深夜写游记搞得自己好饿!)

午饭后开始按照惯例逛秋叶原,第一次来的林克斯也正好在周边拍摄一下风景,途中还遇到了老同事——一刀,他今年也自费来参观TGS,原本也打算跟我们碰个面,不过在这种地方偶遇也是挺巧的。因为秋叶原对他来说比较陌生,所以之后索性跟我们一起逛。在中央大街走了一圈,我也简单的买了点东西之后。因为跟队的人好像对老虎洞甜瓜不太感冒,因为都是有家室的人吗,林克斯好像只顾着拍摄,所以我也没逗留太久。之后,九老师突然提议不如我们去女仆咖啡厅喝点东西吧,顺便拍摄素材——终于要回收这条万年伏线了。

于是我们来到了女仆店的外面,九老师用非常流利的日语跟在外面的女仆们交流——因为女仆店内部不让拍摄,就算给女仆拍照都是收费的,所以事先一定要跟她们交涉一番。不过从对方没有断然拒绝的态度来看,似乎也不是很难交涉,只是过程比较复杂而已,要先跟女仆长商量,然后还要打电话给店老板,解释清楚自己的身分和来意,前后一共花了大概十多分钟,最后才同意我们的拍摄。

不过就在道路已经铺平了的时候,九老师居然缩了!他表示人太多进去不太好,还是我和林克斯进去算了。我们都明白九老师是个容易害羞的人,自然不会没因此放过他,于是被我和一刀(还有九老师他老婆,嫂子Good Job)把他强行拉进了咖啡厅里面。很不情愿地进入咖啡厅之后,九老师还特意分开一张桌子坐,他本人表示不希望妨碍拍摄,自己不想出镜,不过我相信林克斯同学已经给他拍了不少镜头,所以我们期待一下后面的视频游记好了。

顺带一提我们去的那家店在甜瓜A店的背后,寿屋的旁边。在那条路走过的时候会看到二楼上面的女仆不停地招手,楼下也有女仆在派发传单。所以如各位读者有兴趣想去一趟,直接在那条路上走过就能看到。店铺的位置在二楼,里面的装修虽然不豪华但也颇为精致店中央还有一个小舞台。可以让客人和女仆们拍照,偶尔还会触发女仆的小演唱会事件。每当有人进入店内,所有女仆都会给“主人”打招呼。点餐的时候,女仆们还会跪在“主人”的位子旁边下单(我觉得光这一点秒杀国内90%的女仆店了),除此之外还有很多跟顾客们的互动,比如上菜之后会跟客人一起“施魔法”让东西变得更好吃等等。至于菜单的价格??自然也不宜。因为刚刚吃过东西,所以我们只简单地点了一些吃了不太容易吃撑的甜食。我点了一个芭菲+咖啡的套餐,价格1600日元,还另收服务费,不过光看食物就去衡量价格就跟拿主机或者游戏盘按斤卖那样不合理。日本的女仆店卖的往往是服务和体验,如果这一部分都算上费用的话就可以理解这份菜单的价格了。

话说回来,我们在女仆店吃东西的时候还收到了初心者和昴星团已经看完发布会正赶过来秋叶原的信息,为了不拉仇恨,我只回了一句:“先自由活动好好地到处逛逛吧,我们还忙着拍夜景,待会汇合。”

■带着兔耳朵的外国情侣萌点十足。

■机密报告书05 ——夜探秋叶原

从六本木Hills的SCEJA发布会现场离开之后,已经过了下午4点。林立的高楼之间不知不觉聚拢了团团雨云,我和昴星团冒着小雨,在下班的人潮间穿梭。跟另一边在池袋和秋叶原拍摄的队友商量过后,我们决定要趁着这难得的自由活动时间,赶在夜幕之前去一趟阿宅圣地秋叶原。顺便跟宇宙人汇合。

说是阿宅圣地,但其实我们两个似乎都没有事先做好功课。从秋叶原站出来之后,周围的店铺除了卖轻小说的书店之外看起来都没有什么“特色”,一时间我还在想是不是走错了出口。昴星团显然也不知道该往哪边走,不过他有很明确的猎物——《干物妹小埋》里面的那只长条猫抱枕。于是我提议往Animate走去,起码是跟动画周边有关的店铺,心想那附近的宅气一定会比车站附近要浓厚才对。

没想到最后Google地图给我指出来的Animate店面小得可怜,昴星团也始终没有找到那个抱枕。当我问起为何对长条猫如此怨念时,他竟然说是某女编辑交给他的任务之一??

店面小,是我这次逛秋叶原的一大印象。许多卖周边甚至是卖游戏的店铺都窄得可怜,商品架之间两人只能侧身而过,乍看起来让我误以为身在国内商场的宅物楼层。当然了像是Sofmap这种大手卖场每一层都还算宽敞,但总体上这里的店铺都是通过小楼梯或者电梯往高层延伸。大路两侧不太起眼的门面,进去之后却是另有乾坤。像我们这次夜间闲逛就很容易看走眼。所以如果有心要在秋叶原血拼,除了带足“谕吉”,还请务必有备而来。另外值得一提的是,如果店内的商品可以刷银联或者免税的话,大都会用中文清楚标明,就算没看到,也不妨问问是不是Tax Free,结账时出示护照说不定又可以省下一笔。

▲昴星团(右下)的第二个怨念:路过的时候没有进去高达咖啡厅吃一顿。

池袋的意外惊喜

池袋距离秋叶原的距离并不算太近，从池袋站出来后天空中飘起了小雨，我和雪楠就样在没有雨伞的情况下漫无目的的在周围闲逛，穿行于高楼间的小道。池袋商业区的构成比较复杂，不像秋叶原那样有统一的主题基调，高档商业中心与各式小酒店混杂在一起，拥挤的人流与几乎没有任何规划的街道，有那么几个瞬间让我们有种回到国内逛街的错觉，比如看到某个招牌上写着“小肥羊”三个字的时候。是的不要怀疑，就是那家国内知名的连锁火锅店。

池袋之行的主要目的可不是瞻仰风俗店，而是集合了少年JUMP旗下多部人气作品的主题乐园——Jump World。Jump Word位于名为SunShine City的大型购物中心内，从池袋站出发大概要步行十几分钟，不过并不难找。来到SunShine City后，大厅中央的地图清楚标示出Jump Word就在三楼。不过当我们乘坐扶梯来到二楼后，倒是有了意外的发现——一家规模庞大的《口袋妖怪》专卖店，店里贩卖的自然全都是《口袋妖怪》相关的商品——玩偶、手办、游戏、食品、限定周边等等，对于口袋迷来说正如梦幻天堂一般。在店铺的另一侧则设立了《口袋妖怪》的街机体验区，其中就有即将在Wii U平台上推出的《口袋铁拳》，我个人并不擅长格斗游戏，不过玩了几回倒也觉得乐趣十足，最大的感受就是——皮神好强！皮神好可爱！

机密报告书06
——宅无国界

在秋叶原，除了到处都可以看到中文注释和听到有人讲中文之外，老外的身影也是随处可见。在自己喜欢的周边商品前面驻足徘徊，经常就会发现在旁边双目发光的原来是个浓眉大眼的老外。过马路的时候我们还听到了两个高大的老外在交流某ACG作品。至于为什么会听得懂，是因为他们互相讲的竟然都是日语。虽然ACG说到底只不过是一种亚文化，但它对世界各国的渗透和影响还真是难以估量。也只有亲自来一趟秋叶原，才能够看到各种肤色各种国籍的人，因为同一种事物产生共鸣、洋溢着同样的笑容和燃烧着热（n）情（yuan）的盛况。

离开《口袋妖怪》专卖店后继续上楼，电梯正对着的，就是醒目的Jurnp World主题乐园招牌。进去游玩的话需要先购买门票，门票分为800日元的普通票与1800日元的通票，前者仅供进门参观，后者则可以体验主题乐园内所有的游玩项目，由于时间不多，所以我和雪楠只选择了普通票，不过各位读者如果也想来体验一下的话那么还是购买通票更划算一点，记得要预留充足的时间，在这里玩上大半天完全不是问题，肚子饿了就直接在里面吃碗一乐拉面或者各式各样的海贼大餐。

主题乐园内主要以《龙珠》、《火影忍者》和《海贼王》三大作品为主，场景的还原度很高，比如《海贼王》里的街道以及《龙珠》里的巨大神殿，而与之相关的游乐设施也是最多的，忍者试炼、天下第一武道会……满满的都是情怀与回忆。而且并不是所有的项目都要收费，就像“通灵之术”的召唤阵，只要轻轻触碰召唤阵并放手，随着一声巨响，面前的大屏幕在一阵烟雾过后，就会出现你所召唤的生物，可能是九尾、可能万蛇，也有可能只是八忍犬中的帕克，我和雪楠两人愣是在这儿玩得不易乐乎，非得把所有的种类都召唤过一遍才肯罢休，相信这段欢乐的过程一定会被收入到游记的视频当中，大家不妨多多关注下一期光盘中的精彩内容。

机密报告书07
——风俗店群

早就听闻池袋有着规模庞大的风俗店群，至于什么是风俗店这里就不多做解释了，总之好孩子千万别去。日本的所谓风俗店和柏青哥机厅一样，都是钻了法律空子的灰色地带，大家彼此也都心照不宣。由于时间还早，当我们路过大片风俗店门口的时候，基本都还没开始营业，不过充满了诱惑力的大招牌还是成功吸引了我们的目光，比如“Love Plus”、“男の乐园”等等，可谓直奔主题一目了然。不懂日语的雪楠问我到处都写着“无料案内”的招牌是什么意思，我告诉他其实就是免费帮你挑选好去处的地方，当然我完全只是按照字面翻译，其余的一概不知……

机密报告书08
——老朋友们

不知道各位读者是否还记得擅长体育游戏的编辑——乐小游，他半年前离开编辑部前往日本工作，听说我们抵达东京之后，当天还在加班的他依然坐了一个多小时的地铁来到池袋和曾经一起共事过的老伙计们碰头，饭桌上回忆起当时刚来编辑部的时候，虽然辛苦，却也乐在其中，尤其是现在独自一人背背井离乡，更是深有感触。当然除了他之外，旅途中我们已经分别遇上了九老师和一刀，虽然大家可能因为各自的生活与前程而各奔东西，但总能因为游戏的关系而在不经意间再次碰面，这便是所谓"玩家"的缘分吧。

■吃我龟派气功!

■成功召唤蛤蟆文太。

■巨大环形屏幕轮流播放不同作品的人物对话。

■你们这些战5渣们。

TGS见闻

为了第二天的直播节目，虽然回到酒店时已经是凌晨12点，但是两位视频编辑依然没能好好休息，而是打开电脑投入到视频剪辑工作当做，而奔波一天又喝了些小酒的我几乎是一沾枕头就昏睡过去，完全不受边上电脑声的影响，据非编林克斯之后描述，睡梦中的我还莫名蹬了几下腿，我自己则完全没有印象。

虽然TGS展会是10点开馆，但酒店距离幕张会馆还需要一个多小时的路程，再加上准备时间，因此手机的闹铃在七点一刻就已无情而坚决的发出催促的信号，睁开双眼后，沉重的疲惫感倾泻而下。看着另一张床上更显疲倦的非编雪楠，当得知他昨晚奋战到4点才睡时，我只能默默佩服这份铁人般的意志……

■专门针对国内媒体的采访。

Day1：中国媒体

十年前，如果有中国媒体亲临TGS现场进行报道，对于大部分日本厂商来说应该是件挺不可思议的事情，沟通上的障碍在所难免。不过如今整个亚洲游戏市场越来越开放，对于日本以外，尤其是中文地区玩家和媒体的重视程度越来越高，这也是本届TGS带给我最大的感触。举个最简单的例子，以媒体身份进入会场后，如果想要近距离拍摄展台与试玩，必须先到游戏厂商设立的咨询处用名片换取一张相应的通行证，虽然一开始我总是用日语和英语进行询问，不过简单交谈过后就会发现，几乎每个咨询处都有精通中文的工作人员，完全可以很自然地用自己的母语进行交流，对方也会递上中文的参展资料，实在是非常贴心。当然我们也遇到了不少熟悉的面孔，比如此前已经有多次合作Capcom公关，看到我递上的名片后还略带惊讶地问道："你们是UCG吧，这次重新设计了名片的样式？"之后便热情地领我们进入展台内部进行拍摄。

除此之外还有制作人访问部分，临出发前大家还担心现场可能不会有中文翻译，于是提前把准备好的问题都翻译成了日文。不过实际上进行采访时不仅有中文翻译，SCE甚至安排了专门针对中国媒体的访问时间，语言方面的担心完全是多余的。

Day1：孤独老人

媒体日第一天下午，在幕张会馆隔壁的酒店内有一场《初音未来 歌姬计划X》的采访活动，当我和雪楠在酒店二楼寻找会议室时，电梯边上出现了一个熟悉的身影——铃木裕，这位略显老态的制作人独自徘徊在电梯口，身边没有任何工作人员陪同。今年E3铃木裕上台公布《莎木3》的那一刻，相信对喜欢这个系列的玩家而言是一个难忘的画面，因此我们也颇为激动，正寻思着该怎么上前搭话，不过铃木先生看到我们手中的相机后便有意识地避到了一边，显然在私人时间内不太愿意被媒体所打扰，我们也只好识相地离开了。

Day1：“索黑”小野

媒体日第一天的最后一项行程，是《街头霸王V》的制作人访谈，关于访谈的具体内容大家可以参阅本期的"访谈录"部分，这里便不作详细描述。不过有一个有趣的小细节：由于不可控的因素，采访延后了一段时间，开场时擅长搞怪的小野义德先是向大家表达了歉意，并表示如果有人预定了什么高级餐厅但因为采访的延误而无法前往，那么可以将账单寄给索尼，不过负责翻译的妹子明显是索尼的工作人员，翻译成中文时直接将索尼替换成了Capcom，小野义德估计是听出了"Capcom"的发音，赶忙笑着阻止对方继续这么"胡说八道"下去。另外在采访中途的现场对战部分，上台试玩的媒体朋友表示有延迟，小野则立刻甩锅，告诉对方现在用的可是索尼的电视哦。如此"肆无忌惮"地开黑，看来小野与索尼的关系还真是不错。

Day2：脸皮要厚

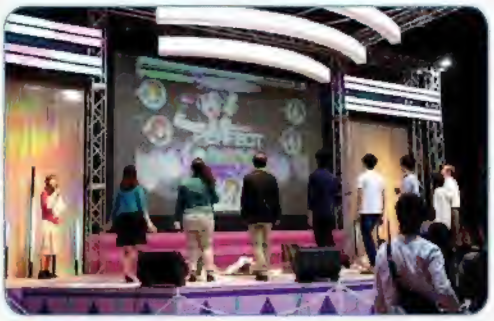
在会场内厚着脸皮索要赠品是必备的技能之一，虽说赠品本身的价值可能不高，但毕竟很有纪念意义。当我在某个展台顺利拿到赠品后，突然想起老编让我多拿几份的"重托"，于是便厚着脸皮再次找到刚刚发赠品的日本女生，先是"高谈阔论"了一番，比如身边有很多朋友喜欢这款作品云云，然后才小心地暴露真实的目的，询问能不能再多拿一些。对方倒是颇为干脆地问我具体需要几个，于是我一狠心贪婪地说："5个可以吗？"这位日本小女生便转身到角落的箱子中拿了5个赠品递到我手上，并偷偷瞄了一眼其他工作人员，接着非常俏皮地吐了吐舌头，向我做了一个"千万别让他们看见"的手势，而此时被萌得血槽见底的我，惟一能做的就只有不停地道谢了……

■ 机密报告书09——透明雨伞

往年TGS期间几乎都是晴空万里，但今年出发时，外头的天气已经绝非前一天那种不痛不痒的绵绵细雨，于是众人只能到便利店买了六把伞后，扎入大雨中匆忙地朝着车站进发。便利店的雨伞伞面由完全透明的塑胶材料组成，拿在手里非常轻便，这类雨伞在大街上十分常见，来来往往的透明雨伞，在国内倒是难得一见的景象。之后经过两天的使用，我发现其实这种雨伞相当实用，轻便但却结实，并且即便你把伞压得很低，透过透明的伞面则依然可以清楚地看到前方的道路，不知道真的是设计上的巧思，还是我自己想太多了……

Day2:9人共舞

今年武士道为主推的手机游戏《LoveLive！学园偶像祭》专门搭建了一个舞台，将游戏完全“实体化”——舞台上的九个圈分别对应游戏中的九个判定点，每次允许9名玩家一同上台游戏，随机选歌，然后随着节奏根据大屏幕上的音符来完成游戏，如此特别的玩法吸引了不少玩家前来排队，虽然这游戏我已经退坑有一段时间了，不过还是忍不住上台体验了一把。虽说每个人只要负责自己面前的音符就行，不过实际上反而不如原作中自己控制9个按键来得容易，而站在我身旁Center位的是一位中年大叔，原本以为他是来拖后腿的，没想到游戏开始后活力十足，佩服！

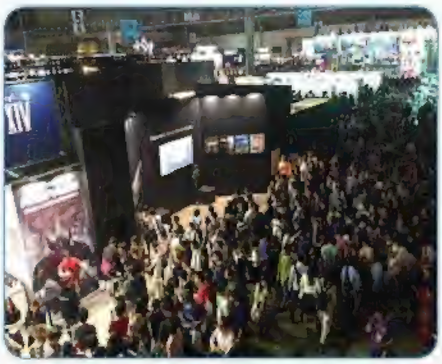


Day2:创意聚集地

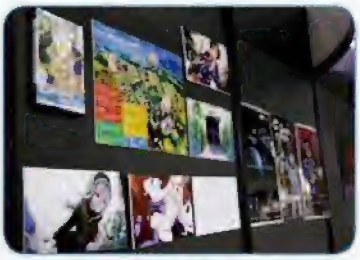
今年的独立游戏展区设置在一个单独的场馆内，离主展馆有一小段的距离。由于忙于试玩和展台拍摄，我和非编雪楠直到媒体日第二天的下午，才抽出一些空档前往一探究竟。这里的整体氛围和主展馆颇有不同，没有分发赠品的养眼Showgirl，也没有音响轰鸣的巨型舞台，只有一个紧挨着一个的试玩区，以及来自世界各地的开发团队。如果你对某款作品表现出兴趣，主创人员便会非常热情介绍游戏的各个方面，甚至只是很小的细节，言语中可以明显感受到，他们对于自己作品的那份骄傲。有些试玩区也会送上小小的礼物，虽然和另一边财大气粗的厂商无法相比，不过更显心意。

比起“独立游戏展区”，我更愿意称这里为“创意的聚集地”，因为除了热情，这里最不缺的就是各种天马行空的想象力——对着满屏代码过一回“黑客”的瘾，或是用一道水墨来讲诉剑客的一生，甚至借助VR技术来一段体感音乐游戏。很可惜由于时间关系我们没能详细地一一体验，也算是此次TGS之行的一大遗憾。

Day3:公众日人潮



虽然如今“媒体日”接待的并非全部是媒体，但是公众日前往TGS展馆的人流量还是令我颇为吃惊。从媒体通道的2楼往下观察，各个展台之间都挤满了排队试玩或驻足观看的玩家，如此壮观的景象，让原本还打算去多领一些赠品的我，以及想要补些视频素材的林克斯，立刻就打消了这一不切实际的念头。媒体日给我的感觉其实和一般的游戏展会没有太大的区别，但公众日的这番景象，则让我切实感受到了日本玩家对于游戏的热情。



Day3:会场Cos区

在最后一天离开幕张会馆前，我和昴星团打算到物贩区看看能不能淘到前天看到的《Splatoon》乌贼抱枕和其他周边。很可惜再次进去物贩区的时候任天堂周边的摊位第一个卖光的就是乌贼抱枕。整个物贩区早就被队列绕了几圈，于是我们也就没有心思把余下的时间花在排队上了。而有意思的是，转出物贩区，原来就是一大片的Cosplay场地。此时正好有不少Coser进场准备表演，一些热门的角色甚至也开始有摄影师在排队等候拍摄了。老实说这还是我第一次跟Coser接触，许多人瞬间摆姿势显气场的功夫有板有眼，不管他们的服装做得精致还是简陋。这跟我之前单纯看照片，以颜值身材判断优劣的心态完全不是一回事，在他们身上确实都是满满的对角色的爱。

■世嘉主机，Coser招募中

归途：群魔乱舞

TGS展会的第三天，感受完公众日玩家的热情后，我们便准备开始返航了。这次做了一个新的路线尝试，从神田站到日暮里（不是新日暮里）转乘机场快线Skyliner，因此大约只花了一小时就顺利抵达机场，于是接下来便顺利成章地进入购物时间。在机场大厅中央有一个专供旅客们合照的口袋妖怪主题区域，硕大的皮卡丘人偶蹦蹦跳跳的样子完全戳到众人萌点，大家纷纷拿出手机拍个不停。

原本时间充裕的我们，没想最后差点栽在机场一家餐厅的手里。由于来时已经知道没有飞机餐提供，我们决定在机场内随意解决，本着方便快速的原则选了一家以荞麦面为主的店，没想到上菜速度奇满，难吃程度也是创下新低，而我们几乎是狼吞虎咽地塞下并不可口的饭菜后一路狂奔，这才顺利登机。

习惯了日本9月的凉爽，即便抵达香港机场时已经是半夜12点，但夏日的热浪还是毫不留情地扑面而来。一位大叔看到拖着行李的我们简直“如获至宝”，热情地迎上来询问我们需不需要到皇岗口岸的车，只不过一开口一千二的报价，“吓”得我们立刻掉头就走，看到我们不买账，很快价格直接跌到1000，并祭出了“这么优惠的价格你们别告诉其他人”的大招。由于时间确实很晚了，于是在一番讨价还价之后，最后以每人150元的价格敲定，不过此时我们还天真的以为是和来时一样的六人面包车（这个时间点六人面包车已经停运，但我们并不知情）。到了机场正门后才发现，原来他叫来的竟然是的士，而我们还需要和其他人拼车（三个人一辆车外加一个陌生人），这才大呼上当。路上的士司机告诉我们，其实正常打车到口岸不过250元左右，三人一辆车每个人平均也才80元左右，告诫我们下次别再上当的同时，他也递过来一张名片，告诉我们下次有需要直接打电话就行。头一次遇上这样的情况，虽然心有不甘，不过也就当交了回学费吧。而真正过了海关踏上深圳的土地，迎接我们的是嘈杂的人流，以及更多像刚才那位投机分子一样企图把我们拉上黑车的大妈大叔们，好不容易坐上正常的士，竟然在上车前还遭到陌生人的莫名挑衅。在车上我半开玩笑地和雪楠说：“刚从一个处处和你说对不起的地方回来就遭遇这么多闹心的事儿，还真是有些不适应”。雪楠同学则无奈地摇了摇头，吐出四个字——群魔乱舞。

■机密报告书10
——血拼窘事

在日本为数不多的几次购物机会之中，自己倒是制造了各种窘事。先是刚到东京，在车站的便利店付款时店员连珠炮般冒出一句话，那语速瞬间把我听懵了。她看我愣了一下，突然又用中文问：“是中国人吗？”然后我才知道原来问的是需不需要塑料袋??且不说一瓶饮料也要提供塑料袋的习惯有些奇怪，后面店员当面偷笑的举动确实就给了我不太好的印象。

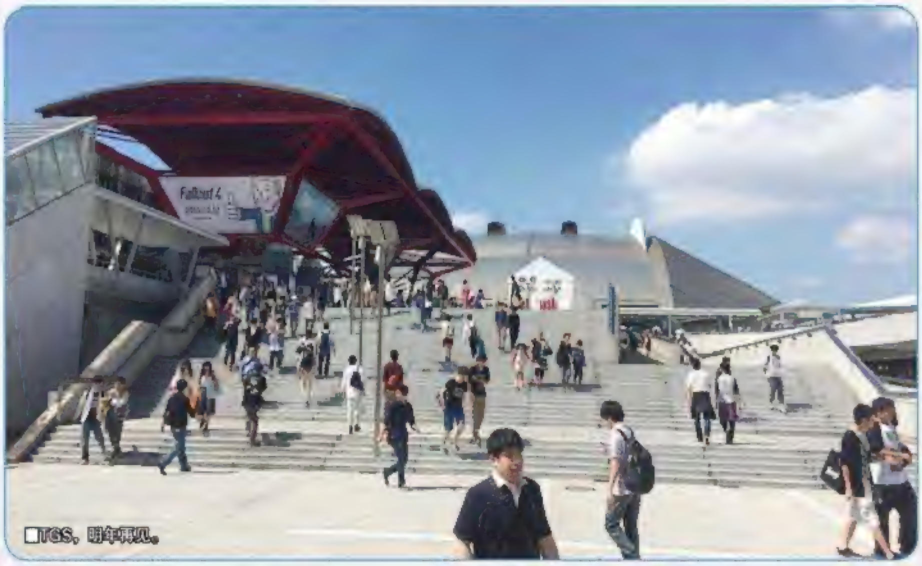
不过在绝大多数时候，只要是日本当地人提供服务，购物的体验还是很愉快的。首先日语本身因为有繁杂的敬语，进去卖场就是一种客人至上的语境，而店员们虽然在各自忙碌，也都不忘跟过客打招呼。其次是他们善意的引导。像是我在秋叶原时，就不知道哪里来的勇气，向店员询问了一下想要找某作家的书。结果他们又是查网店又是打电话，最后貌似从另一边的库存里面给我找到了。还有一次是在光碟卖场，因为架上都是空盒子，我没有细看就拿着盒子去结账，店员特意提醒我那其实是中古品，然后还跑去换来了新品。他们这样贴心和不厌其烦，甚至让我觉得这才算是真正合格的服务业。

■机密报告书11
——人间观察

日本的电车可以说是一种标志性的独特文化，每个去到日本的人除了感叹电车线路的细分发达，大概也都在以自己的视角观看着周围的人事物。

当我还在想日本人均读书量是不是真有那么多的时候，电车车厢内的情景打消了我的疑惑。上了电车，只要是空间比较宽松时，都会有不少乘客掏出文库本大小的书津津有味地开始阅读。西装革履的上班族也好，步履蹒跚的白发老人也罢，似乎都会随身备书。回箱根酒店那趟电车上，我就看到了有位走路都不太稳当的老人，他来到我旁边的位置，先是把包放下，然后吃了几颗药。等他坐好，我瞥见了他包里的两本厚重的书，其中一本是岁时记，另一本显然是大辞典，此刻我心里除了震惊就是佩服啊。

整个旅途下来，稀奇古怪的人和事也是层出不穷：在日比谷线上看似捡破烂，却掏出了iPhone 6的流浪汉；去TGS会场的早班车，站台上因为小事而争得面红耳赤的年轻人，从会场离开的快班车，为了排查“奇怪的声音”而停了十几分钟；酒店大厅里，一群西装大叔阶级分明的嬉笑打骂；回国班机上，坐在我隔壁踩着座位扶手进出的女生，以及在旁边给小孩临时方便，然后将纸袋丢在座位上不管的父母??这些都让身为异国看客的我对日本人的印象时刻产生着微妙的变化



□TGS，明年再见。

变化的市场与中文的浪潮
——TGS 2015全面观察

众所周知，TGS作为全亚洲最有影响力的游戏展会，一直是游戏媒体焦点所在。只是最近这些年因为日厂产业结构的变化，其展会形态也发生了部分改变。曾经每一年都创下新高的参观人数高峰难以重复，作品和厂商新闻也不如E3甚至科隆游戏展劲爆。但作为曾经令日本人民引以为傲的游戏文化的发源地，日本厂商依旧在努力创新并追赶时代。那些辉煌过的IP依旧在熠熠生辉，而同时不断试图拓展新市场的探索也在继续。日本厂商固有的商业模式局限让很多公司的转型显得举步维艰，但在这个过程当中，大家也看到了电子游戏新时代的隐隐轮廓。次世代主机的热销并非意味着主机游戏的全面复苏，而是在提出更多挑战。在各种交互模式下被冲击的游戏体验正在逐渐验证新的道路，而更大的市场商机也在等待着作为亚洲文化典型代表的日本游戏去把握……

这就是东京游戏展，无论你关注与否，只要心系游戏行业的人都逃不开它的消息轰炸。只要对电子游戏还有梦想的人，也都会对这里充满期待。哪怕是在这个任何发布会之前都有网络剧透的时代里，大家依然期待惊喜。期望那些曾经梦想的东西变成现实，或者长久的等待有一个正面回应。对于很多常年关注东京游戏展的人来说，这里已经不是梦想集结之地，更是青春记忆之地。

文 周行文　编 稀饭　美编 心の永恒

变化

凛冬将至——

本届TGS的主题是“更加自由地玩游戏吧”。对于这个时代的玩家来说，这个口号看起来的确美好，但实际上显得略窘迫——正如当今视频游戏所面对的情况一样，大家的娱乐设备和形式已经变得无比自由，游戏机的存在感无前例地被削弱。无论是手机游戏还是概念性的云游戏，这些因技术和市场而发生变化的游戏模式成就了新时代的游戏市场，也给昔日占统治地位的主机游戏带来了巨大压力。

在过去的2014年东京游戏展上，iOS和其他平台百花齐放。但由于iPhone在日本的热销，如今的iOS端火爆依旧，安卓平台也有所增长，但其他手游平台则基本上属于寂寥无声的状态。不过虽然展出内容看上去总体依然是主机平台游戏占据了主流，但情况已经发生了潜移默化的改变。更多的碎片时间，更快节奏的游戏方式，更让人难以掌握的市场需求……种种变化之下，整个TGS的结构正在发生变化。往日并不怎么出众的手机游戏已经隐隐占了很大比重，甚至成为了某些领域的主角。

▲SNK在被收购后却竟然在今年TGS上放出了《拳皇XIV》的预告片，实在是让人惊讶。

哪怕是不想承认，无论是主机游戏开发商还是玩家也必须意识到，凛冬将至的感觉正如乌云压境般滚滚而来。之前国内资本收购SNK的新闻热度还没消，不断死去的日系厂商数量也在增加。看起来仿佛是彻骨寒冷正在来临，但实际情况真的是这样吗？

战略转移

在任天堂和微软全部缺席的情况下，只剩下SONY一家在继续为已经渐渐消极的日本市场打气。今年SONY展前发布会居然出现了两场，一场是SCEJA展前发布会，一场则是亚洲专区展前发布会。这两场发布会究竟有什么区别，是TGS召开之前所有人心中的最大疑问。

曾经高冷的SONY在经历了转型阵痛之后，对市场的认识变得成熟理智。SCE的策略越来越接近核心玩家，这种倾向收到了很多玩家的善意回馈。PS4是历代主机中销量最让人满意的一台，也几乎用自身的存在对所有主机唱衰论做了最好的回击。虽然目前的情况来看，这一世代的主机越来越少拥有独特性，但它依然是一个值得期待的平台，因此SCE的发布会也变得更为引人注目。

▲今年SCEJA亚洲地区发布会的力度之前简直可以说是前所未见。

在E3用情怀和终结神话的方式带给玩家无数期待之后，这一次的SCEJA简直干脆得让人不太相信画风。多个厂商的游戏介绍，以及平台独占作品等，给足了料。然而仅仅是这样还不足以让玩家觉得“这一手真棒”，等到次日的发布会后，SCEJA才把它早就准备好的一把牌甩出来。

对于SCE来说，真正的改变并非是改掉坚持核心玩家路线的理念，也不是继续开发3A大作的决心。SCEJA把对市场的了解和实践结合在一起，高高祭起了中文化的大旗。从这一点上来说，毫无疑问SCEJA是聪明的，但也是没有选择的。

中文化的市场容量究竟有多大，哪怕是在自贸区允许游戏机经营之后都没有一个相对精确的数字。但繁体中文版的实际销量对比简体中文版，让SCEJA大概明白了如何“曲线救国”。SCEJA的中文化工作室如今已经比之前任何一个时候都要繁忙，因为它们即将面对一个曾经历史上绝无仅有的时期——前一天在SCEJA展前发布会上宣布的所有游戏，几乎全部都有繁体或简体中文版！对于以前的玩家来说，这种事就算拿来开玩笑大家都会觉得有点异想天开，如今却已经是板上钉钉的事实。

《星之海洋5》是系列史上首次中文化，“《如龙》系列”首发中文同步……在以前看起来完全不可能的事，如今已经是随随便便就宣布了，几乎毫无悬念。大中华地区的游戏消费能力已经被日本公司证实，但如何有效把这一部分的用户引入正版生态链，SCEJA估计是还没想好。但无论如何，中文化同步发售是第一步，而第二步则是与中国地区的手游公司进行IP合作。

对于如今已经并不高傲的日本厂商来说，这种改变或许无奈，却是活下去最好的方式之一。

新时代

尽管只有一家SCEJA唱独角戏，TGS依然有亮点，那就是SONY自家的梦神计划，也就是如今终于被彻底披露出来的PlayStation VR。

AR和VR，本就是目前新形态游戏的两个研究方向。任天堂宣布《口袋妖怪》进入AR领域让无数玩家欣喜若狂。更丰富精致的玩法必然吸引大量新老玩家涌入，手游市场要面对如此成熟的强大IP冲击，让许多手游公司不得不严阵以待。

对于手游市场，日本公司自有其一套理论。无论是《智龙迷城》的扭蛋系统，还是后来的各种同行业模仿者。氪金制度的建立，无尽抽奖的黑洞，都让玩家欲罢不能。但如果这种机制加上《口袋妖怪》，还是AR形式的与现实场景互动，那酸爽简直让人不敢想象。

如何应对？手游公司头疼，这些传统厂商也头疼。

SCE在PS3发售之初，就已经利用EyeToys对AR形式的互动进行了尝试，效果虽然不错，却并不能让人满意。AR让玩家产生代入感的速度和效果都并非现有条件能够完成，于是SONY的研究方向转移向了VR。在过去的二十几年中，SONY一直是头盔电视的重要倡导者。相对丰富的经验累积让这家公司慢慢理解了VR浸入式体验的重要性，于是在2010年之后，他们与日本庆应大学的研究小组形成了合作关系，最终完成了如今接近完整形态的VR头盔，也就是此前一直以墨菲斯计划为代号的产品。

从游戏的真实体验上来看，VR的细节依然不够完善，但它带来的惊喜犹如当初体感带给玩家的新鲜感受一样。在不断堆砌像素和多边形的竞赛之外，大家终于找到了新的战场。游戏就是让人去到另一个世界的窗口，如今这扇窗口开得更大更真实，游戏的世界也随之拓展到了另一个维度。

从现在的状况来看，VR体验的未来路还很长，但至少这一次主机平台并没有输在起跑线上，也没有给出一份糟糕的答卷。在微软独创出了Kinect互动模式，任天堂用Wii U的多屏操作改变互动体验之外。一直在这一领域跟风的SONY终于有了一款让人激动的产品，而这款产品显然会给玩家提供更多藏匿自己的空间——躲进游戏里吧，那里已经真的成为一个世界了。

◀墨菲斯计划定名PlayStation VR，少了情调，却也突出了其作为PS系产品的身份。

B2B

■SE在TGS上公布《最终幻想 零式 Online》算得上是劲爆消息，但最惊人的是这款作品竟然是和国内游戏厂商一起开发并运营的。

对于玩家来说，东京游戏展是一次无论去多少回都不腻的旅程。对于媒体来说，这则是一次充满了重任，必须严阵以待的战斗任务。但对于那些游戏公司来说，这是一次机会绝佳的商务场合，尤其是在跨界和跨国界合作已经不再稀奇的今天。很少有玩家会对这些事感兴趣，但这一部分才是真正改变游戏业界，甚至决定最终有什么作品推出在玩家面前的核心。

可能已经有不少玩家知道了，现在手游市场增长的同时，会让家用机市场萎缩。大家玩游戏的时间总计就那么多，被手游抢走了，玩传统游戏的时间和精力也就都不够了。人生那么短，能玩的游戏有限，市场被细分之后自然变得有些混乱。这种混乱不仅体现在游戏的多样性和重复性上。不断出现并不出色的创新游戏，不断重复的同一类型游戏，纷纷叠加在手游这个目前最大的蓝海市场上。在这种情况下辨识度往往会成为决定一个游戏能否成功的最重要因素，因此 IP 的重要性开始被凸显出来。

日系游戏在过去最辉煌的二十几年里发展出了太多成熟到全世界都有辨识度的 IP，如今随着市场萎缩，它们已经成为诸多厂商争夺的最佳目标。

对于 IP 的概念，游戏产业高度发达的日本早已深入发展了多年。《马里奥》这种世界级的品牌自不必说，光是在 1994 年随着 SEGA 土星发售的《樱大战》就把动漫周边、音乐剧、CD 和游戏乃至于动画整合成一条完整的产业链，进而达到聚集粉丝消费的目的。这种超前意识形态在当今被完整放大，因此也产生了大量游戏版权交易的热潮。当然对于热衷套现的手游厂商来说，日系游戏发展了几十年的许多 IP 所积攒的情怀和回忆红利，才是他们追逐的最终目标。这些游戏随着时代变化，其对系列粉丝的化学效应愈发强烈。正如 E3 可以让正在直播的编辑失声尖叫一样，那许许多多的游戏回忆如今都被转移到手机平台上，哪怕是经典的动漫形象也不例外。这种热潮促生了各种大规模的跨界交易，也让 TGS 上中国厂商的身影变得更加丰富。

只是随着手机游戏的流水越来越丰沛，似乎很少有人能够意识到，只有真正有价值的 IP 不断崛起，才能在这个基础上进行良性转换。如果大家一味消费 IP 的话，那么整个生态系统迟早会变得枯竭。正因为如此，不断创造新的游戏，也是整个游戏行业最需要谈论的话题之一。而此次 TGS 上数量众多的名作续篇，则让人有一种淡淡的唏嘘之感。

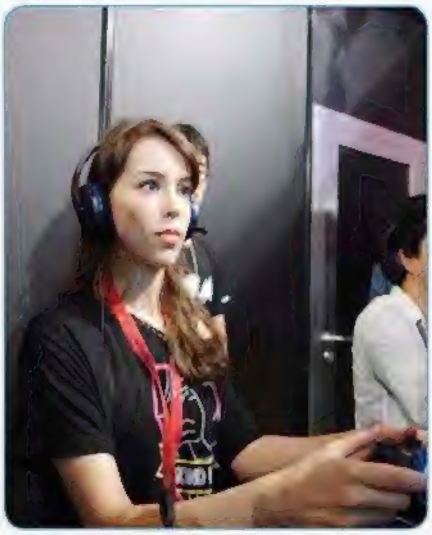
玩家

对于大中华地区的玩家来说，这一次东京游戏展终于有一种专门为他们而召开的感觉。

在 TGS 的历史当中，从未有过如此大规模的中文化游戏热潮。往日两款到三款中文游戏同时发布，已经可以被称为是滔天巨浪了。但这一次 TGS 发布的中文版游戏数量，大概已经超过了历代 TGS 发布的数量总和，而且有很多游戏在系列中从未有过中文版推出，这一次也毅然加入，正是对中国地区市场消费能力的一种良好的印证。这种终于与国际接轨的感觉，会让玩家们倍感幸福。

而对于日本的普通玩家来说，这是一次兴奋但并不特别的 TGS。游戏展中最大的惊喜基本上是由 SONY 独家提供，KT 社的《仁王》奇迹般复活，《最后的守护者》公布发售日，PlayStation VR 的实机试玩……林林种种，仿佛在向玩家宣布其阵营的努力和认真。而且从各种游戏的细节中，也不难看出，日本厂商正在努力缩小与欧美厂商之间的技术差距。

尽管因为技术储备等方面的缘故，如今的日本游戏正在面临巨大挑战，传统厂商依然没有放弃走向成熟的道路。以《MGSV》为首领跑的一干游戏在画面上正在试图挑战欧美同类作品。遗憾的是 Konami 却已经放弃了做为一个原创 IP 大厂的尊严，宣布手机游戏才是未来……可以预见在这条路上将有无数厂商掉队，但最终时代依旧会被某些成就证明，它不仅仅是需要手游和卡牌游戏而已。



▲ "静静"地试玩《MGSOL》（图右就是《MGSV》中Quiet的动作捕捉对象Stefanie Joosten）。

游戏依然是艺术，它需要《旺达与巨像》这样让人感动的作品，也需要《超级马里奥》这样纯粹而不简单的作品。从这一点上来说属于创意技术产业的电子游戏，迄今为止走向了前所未有的商业成熟，却在创新这条路上开始放慢脚步。而真正用心把游戏创意发挥到极致的那些人们，依旧在第一线奋斗着。

对于玩家们来说，游戏依然是一种能够让人产生惊奇观感的娱乐，它应该承载第九艺术的风貌，并更加飒然凛凛。由上个世纪传承下来的，这种创造美好的艺术手段，在商业化的压力下如何继续生存，反倒是如今电子游戏爱好者们喜欢讨论的话题之一。

未来的路依然在脚下，很高兴我们能一同见证这条路的方向。

游戏情报站
GAME NEWS STATION

本期大事记 DIGEST

09.13 马里奥 30 周年纪念活动在日本举行

09.14 任天堂宣布君岛达己将成为新任社长

09.17 TGS 2015 揭开大幕

新闻短波 INFO

《刀剑神域4》制作决定!

BNEI 在 TGS 上公布了“《刀剑神域》系列”游戏的第四作正在开发的消息。目前公布的图片显示本作名为《刀剑神域 IV》，然而 BNEI 表示这不会是游戏最终的名字，发售时，应该还是会像《虚空断章》和《失落之歌》等一样获得一个副标题。本作的发售日等更多具体情报将在 10 月 4 日举办的电击文库秋日祭上公开，届时甚至可能有新的一季动画的消息。

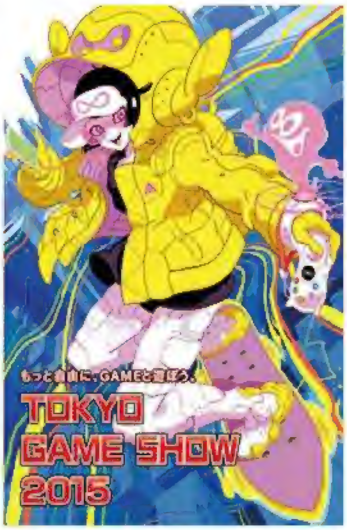
《英雄传说 空之轨迹SC 进化》发售日确定

角川 Games 宣布，由他们负责移植的 Falcom 旗下 RPG 名作，《空之轨迹》系列第二作《英雄传说 空之轨迹 SC》的重制版《英雄传说 空之轨迹 SC 进化》发售日将敲定今年 12 月 10 日。此外，本作的价格以及封面也已经在日本购物网站乐天上看到：本作普通版售价为 5800 日元，下载版为 4800 日元，限定版则是 8300 日元。

TOPIC TGS 2015 圆满落幕 参观人数历届第二

9 月 17 日～9 月 20 日，2015 年的东京游戏展在千叶幕张展览馆成功举行。本届 TGS 在展会持续的四天内，共计有 268446 名参观者进入展馆参观，参观总人数在历届 TGS 中可以排到第二。

本次 TGS 上共有 1283 款游戏出展，主机方面 PS4 的参展游戏最多，有 103 款，其次为 PS3 有 39 款。另外 XOne 和 X360 分别有 27 款和 7 款，Wii U 和 Wii 分别有 23 款和 1 款。掌机方面，PSV 有 62 款，3DS 则为 29 款。不过参展数最多的还是手游，IOS 和安卓各有 252 款游戏参展，相加后占总参展游戏数的 40%。



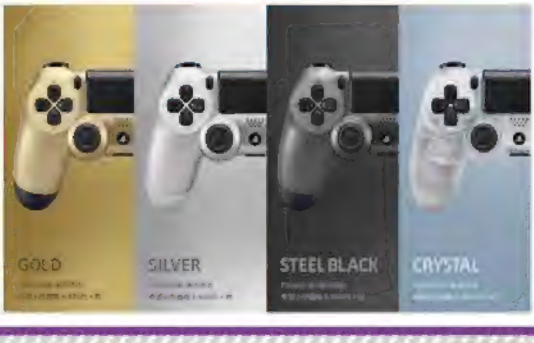
EVENT PS4亚洲地区全面降价 多款新周边发布

在 TGS 展上的两场 SCE 发布会上，PlayStation 日本和亚洲先后宣布 PS4 将从 2015 年 10 月 1 日起开始降价。PS4 国行从 2899 元降至 2399 元，日版降价 5000 日元，新售价为 34980 日元，港版降至 2780 港币，其他包括台湾、韩国、泰国、印度等一系列国家和地区也都有同等幅度的降价。另外，1TB 硬盘版本的 PS4 将从 10 起在亚洲各地区陆续上市，国行版本将在冬季发售。

此外，SCE 还公布了包括彩色硬盘壳，新配色手柄在内的一系列周边产品。硬盘壳将有 9 种颜色，国行将先发售其中 7 种，售价将为 99 元。而手柄方面则有四种新配色，国行将先发售金色和银色，售价将与目前其他手柄相同。

PlayStation 4 New price from October 1st.

Country / Region	Old Price	New Price
Hong Kong	HK$ 3,380	HK$ 2,780
Taiwan	NT$ 12,980	NT$ 10,980
Korea	KRW 458,000	KRW 408,000
China	RMB 2,899	RMB 2,399



EVENT 十月起日版Xbox One主机限时降价5000日元 为期三个月

新闻短波 INFO

《我的世界》登录国行Xbox One

9月24日，Xbox官方微博发布微博宣布，《我的世界》将于9月29日Xbox国行一周年之际登录国行Xbox One，本次简体中文版的国行Xbox One《我的世界》将可以4人分屏、8人联机、全球联网，并且会有丰富的DLC、还有36倍大世界游戏体验。本作售价为129元。

《横行霸道V》停止在PS3及X360上更新新内容

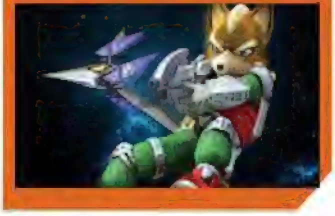
Rockstar在九月中进行了《横行霸道OL》的更新，增加了新模式“自由事件”。而从这次更新开始PS3和X360的玩家，以后都享受不到新的内容和模式了。

Rockstar表示每个补丁都需要更大的容量和更多的代码，由于机能限制，尽管他们已经不停的优化游戏想要压榨出旧时代主机的极限。但是，恐怕这次是真的不行了。

以后PS3和X360的《GTA5》与《GTAOL》依旧会有修复性的补丁，但是不会再追加更多的新模式了。

《星际火狐 零》延期至2016年春季

原定将在今年11月20日发



日前，微软在日本举行的“Xbox大感谢祭上”宣布：Xbox One主机将在2015年10月1日~2015年12月31日的三个月期间，降价5000日元。

本次降价被看作是应对索尼在TGS上宣布的PS4在亚洲地区的全面降价。这也是因为Xbox One主机目前的销量已经落后于PS4，如果价格上再处于劣势恐怕前景会更加不妙。好在这次限时降价的三个月内微软将有多款大作陆续发售，包括九月末的《极限竞速6》、十月的《光环5》以及独占一年的《古墓丽影 崛起》，再加上今年年末的第三方游戏阵容也十分强劲，相信这次降价对想入手Xbox One的玩家还是相当有吸引力的。

EVENT 任天堂社长新社长确定

9月14日，任天堂宣布了新任社长的人选，原常务董事君岛达己（65岁）将接任7月11日病故的岩田聪，从9月16日起出任任天堂社长一职。

君岛达己曾任职于三和银行（现三菱东京UFJ银行），在任天堂内长期担任行政与财务工作。君岛达己曾任口袋妖怪公司董事长，在2002年出任任天堂美国（Nintendo of America Inc.）董事，后担任CEO。2013年担任任天堂常委董事、经营统括本部长兼总务本部长，2014年开始兼任人事本部长。虽然没有游戏开发相关经验，但是君岛达己表示“不能只从数据来管理游戏公司”、“永远去挑战创造有趣的东西，才是任天堂的DNA！”并且在Wii U发售时就曾尖锐地预言过：“和Wii太像了所以肯定会失败。”

而原本大热的社长人选宫本茂和竹田玄洋则将出任两个新设立的职位，创意研究员（总监）和技术研究员（总监）。

GAME “《口袋妖怪》系列”新作手游公布

“《口袋妖怪》系列”新作《口袋妖怪GO》正式发表，本作将登录IOS以及Android平台，预定2016年发布。本作将利用手机的定位功能，让玩家们可以“在现实中发现并捕捉口袋妖怪”，并且进行口袋妖怪的交换和对战。本作将实行基本免费，道具课金的经典手游套路。

本作由Niantic Lab负责开发，当然任天堂也参与在本作的相关工作之中。

值得一提的是本作还搭配了一款可选外设，“口袋妖怪GO Plus”，该设备可以和手机连接。当发现口袋妖怪时，“口袋妖怪GO Plus”的LED灯会频闪，玩家可以按下上面的按钮做出“投掷精灵球”的动作来捕捉口袋妖怪。

EVENT 动视宣布使命召唤电竞化 奖金高达300万美元

动视在 9 月 25 日公布了由动视自己打造并且运营的电子竞技项目“使命召唤世界联盟（Call of Duty World League）”，据悉该联盟的奖金池总共高达 300 万美元。

该联盟会在北美，欧洲，澳大利亚和新西兰地区举办职业联赛，首个赛季将在 2016 年 1 月开始，并在 2016 年的秋天展开全球总冠军的争夺。

值得一提的是，该联盟还设置了挑战组，供非职业玩家参加，如果可以持续获胜最后甚至可以获得一张外卡前往参加最后的全球总决赛。

另外，最近动视还表示了即将在今年下半年发售的《使命召唤 黑色行动 III》中还会有更深层次的电子竞技元素。目前全球范围内电子竞技也是非常的火热，前不久《战争机器》也宣布会加入一项电竞赛事。不知道这次动视大张旗鼓的进军电竞圈，能否获得他们预想的结果。

GAME 《莎木3》开始第二轮众筹

7 月在 Kickstarter 总共筹得 633 万美元的资金的《莎木 3》，目前在铃木裕所在的 YS NET 公司的官网上展开了第二波众筹。关于开启第二轮众筹的理由，公司在网站的 F&Q 中这样写道，由于第一轮众筹后，相当多的日本玩家表示因为“看不懂英语，不会操作国外网站”、“没有信用卡”、“得知消息的时候众筹已经结束了”等等原因而错过了众筹，所以为了这些想支持却没能赶上第一轮的玩家，而开放了这次的新一轮众筹。本次众筹的奖励和目标都将延续七月的第一轮众筹。

本次众筹将持续到日本时间 2015 年 12 月 31 日 24 点。值得一提的是，在 F&Q 中还有提到发售中文版的可能性，当然最后有没有就要看他最后筹到多少钱了。

EVENT FOX引擎负责人已从Konami离职

外媒 IGN 确认，FOX 引擎总监 Julien Merceron 目前已从 Konami 离职。Julien Merceron 在 2013 年加入 Konami，担任公司的全球技术总监。其任期内最大的成果便是完成了 FOX 引擎，目前已经发售的《潜龙谍影 V 幻痛》以及《PES 2106》皆是由此引擎开发。而关于《潜龙谍影 V 幻痛》的超高评价以及《PES 2016》久违的获得了媒体与玩家们的好评，业内一致认为 FOX 引擎的优秀表现显然功不可没。

尽管官方并没有对 Merceron 的离职进行一个说明，但是外界普遍认为这显然是 Konami 将要从家用游戏机市场里总撤退的又一个信号。

新闻短波 INFO

售的 Wii U 游戏《星际火狐 零》将要延期至 2016 年春季。

这则消息是宫本茂通过任天堂官方 Facebook 发布的，宫本茂表示：尽管本作的开发进度非常顺利，但是为了能让玩家们在 Wii U 的两个屏幕上获得前所未见的体验，任天堂决定再多花一些时间，对游戏的细节做进一步打磨。值得一提的是，本作由宫本茂领先制作，并且有白金工作室联合开发。在 E3 上的试玩受到了广泛好评。

初代《圣剑传说》完全重制登陆PSV

日前，Square Enix 公布了初代《圣剑传说》的重制版。本作将于在今年冬天登陆 PSV 以及手机平台。

初代《圣剑传说》发售于 1991 年，平台为 Game Boy。原本是作为《最终幻想》的外传登场的作品，初代的副标题也非常直白的是《最终幻想外传》。本次重制登陆 PSV 将不会是简单的高清化，画面和 UI 都将整个重做。

《舰队收藏 改》限定PSV公布

PSV 游戏《舰队收藏 改》近日公布了游戏的限定主机，该限定版的 PSV 将在 10 月上旬开始接受预定。

该限定机内包含：

新配色 PSV 限定主机

《舰队收藏 改》原创主题

《舰队收藏 改》主题包本商品

注：不含游戏本体

编辑视点 EDITORS'OPINIONS

■如果一定要给《恶魔三全音》找优点，那就是妹子不错，板垣伴信不愧此中高人。

昔日天才今安在

想必最近大家关注的焦点全在小岛秀夫和《MGSV》上，不过近日有一则新闻颇值得玩味，那就是板垣伴信写了一封公开信，以回应其新作《恶魔三全音》受到的恶评。在信中板垣伴信并没有像过去那样作出激烈的回应，而是委婉地表示，有些媒体在评测的时候没有给它一个真正的机会。具体而言就是没有认真体验游戏的多人部分。

但是一款游戏的成功并不全是制作人的功劳，而是数十乃至数百人组成的开发团队齐心协力的成果，只是制作人的功劳被媒体放到了最大。

板垣伴信这次低调回应，应该是因为游戏的素质确实不高。纱迦作为《忍龙》的真饭，也在第一时间见识了该作。我在玩这款游戏时就好像是回到七八年前，X360上玩《灵弹魔女》、《吸血鬼之雨》这样的日式射击游戏，游戏素质明显落后于业界平均水平。事实上该作最早公布于2010年的E3之际，在当时看来这款游戏还是很有趣的。但随着原发行商THQ的倒闭，它就成了无根之草。板垣伴信也深知游戏有着太多问题，想将其改编为网游，为此他跑遍全世界去寻找合作伙伴，甚至也包括一些国内厂商，但最终都没能成功，选择Wii U实为无奈之举。如果这游戏早出5年，尽管评价也不会高，但至少不会像今天这么惨。而对比当初游戏发布的视频，游戏的素质不升反降，包括三全音这样的核心要素都没有保留下来，实在是咎由自取。

随着日本游戏界情况的恶化，越来越多的日本天才制作人离开原公司单飞，远的不说，最近的就有小岛秀夫。但是一款游戏的成功并不全是制作人的功劳，而是数十乃至数百人组成的开发团队齐心协力的成果，只是制作人的功劳被媒体放到了最大。制作人离职之后并不能带走整个团队，需要和陌生的人在陌生的地方另起炉灶，因此他们离职后很少能拿出像过去那样的成功作品。《街霸》之父船水纪孝离职之后泯然众人矣，而原本负责音乐音效的小野义德却能做出《街霸Ⅳ》并盘活整个2D格斗市场，就是这个原因。

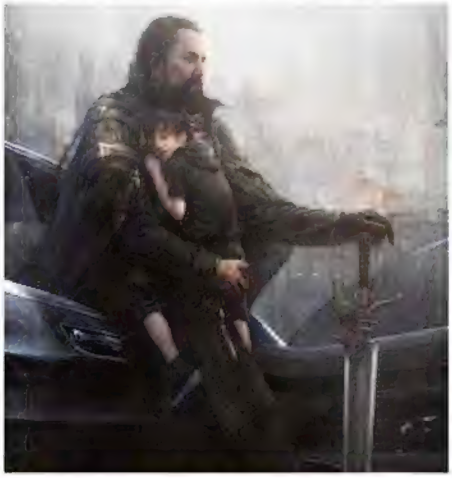
《恶魔三全音》虽然随后还会推出PC网游，但这个游戏已经到此为止了。《MGSV》的热度仍在不断攀升，随着在线版的开放，相信还能持续较长时间。而小岛秀夫接下来的动向牵动着万千玩家的心。可以预见的是，此前所有单飞的天才制作人所遇到过的问题，都会困扰小岛秀夫。作为一个已经不怎么年轻的游戏制作人来说，二次腾飞的难度可以说是相当大。我们有可能在接下来相当长的时间内都看不到KOJIMA出品的游戏，但我们还是希望小岛秀夫能够凭借自己的名气和人脉早日抱上大腿，不要出现《恶魔三全音》这样的悲剧。

[文：纱迦]

在路西斯王国寻求"真实"是否搞错了什么？

大家好，今天我又来谈谈《最终幻想ⅩⅤ》。是的，"又"，老生常谈得我自己都觉得有点烦。既然有新的谈资，必然是有新的情报。就在8月份先后召开的科隆游戏展以及PAX Prime 2015上，现任导演田畑端又是做直播又是搞采访，公布了不少新内容，亲力亲为的模样倒是对得起导演这个头衔。然而，粉丝们的反馈却并不像田畑所预期的那么热情，甚至可以说是毫不买账。按理说《FF ⅩⅤ》从公布至今都差不多快十年了，熬了这么多年终于开始有了实质性的进展，也即将看到发售前的曙光，为何玩家们的兴致却不升反降？根本原因我想还是出在田畑端的身上。

首先要表明的是，我对田畑端这个人并没有任何成见，他之前经手的《最终幻想 零式》、《寄生前夜 第三次生日》、《核心危机 最终幻想Ⅶ》我都有玩过，而且也都给予了非常正面的评价，他是一位相当有想法也有能力的导演，但《FF ⅩⅤ》却并不是一块单凭想法和能力就能捧得起来的烫手山芋。



田畑似乎想要对《FF ⅩⅤ》进行大刀阔斧的改革，这其中包含了2个部分，一是"去野村化"，一个是"真实化"。原本《FF Versus ⅩⅢ》有着明显的"野村痕迹"，类似于《王国之心》的战斗系统、黑暗沉重的世界观、美丽不可方物的女主角以及洗剪吹的男主角组合，打造一个黑暗版的《KH》就是野村的目标。田畑上位后，果断砍掉了史黛拉，换成了颜值明显不足的露娜，新增的几名角色乃至诺克特父亲的新造型全部交给了来自意大利的画师Roberto Ferrari去负责，这也就是为什么新角色的画风与洗剪吹组合完全不同的原因所在。我估计如果玩家允许的话，田畑都会把诺克特回炉重造，还好玩家对这位快要"坐出痔疮"的王子大人还是有着深厚感情的。战斗系统方面的改变其实玩家并没有太大体会，毕竟之前那个"类KH"的系统也是只停留在了杂志报道的阶段。

如果说"去野村化"是田畑对《FF ⅩⅤ》掌控力的一个体现，那么"真实化"就彻彻底底是点偏技能树了。PAX Prime 2015上，曾经展示过一段长达5分钟的公路开车影像，在设定好线路后主角们就会自动开车前进，玩家可调整为司机的第一人称视角，也可以将镜头拉得更远欣赏周围的自然环境。觉得无聊，没关系，车上的电台可以播放历代《FF》的乐曲。此外还要特别注意燃料，汽油用光的话诺克特可就要把车推去加油站了。这段影像原本的目的是展示游戏无缝衔接的地图、丰富的地貌以及光影变化等运算能力，可对于玩家们来说，只能去吐槽"为何如此执着于开车？"车上电台的设定听上去有点《GTA》的味道，可是在一款漫长的RPG游戏中，大多数时候玩家并没有心情去把宝贵的时间浪费在听着小曲吹着海风开着跑车这种事情上，也没有人会真正关心驾驶座是在左还是在右这种无聊问题，至于那个没油了只能推着走的设定就更有"逗你玩"的意味了。并不是说追求真实的游戏体验有什么错，而是要有一个基本的度作为准则，这个度就是"不破坏玩家的心情"。这是"基于现实的幻想"，但它的本质仍是《最终幻想》。田畑对真实的过于追求，反而失去了这个系列多年传承的精髓。

其实每次田畑出来说些什么，都会激起粉丝们的一阵不满，比如他说"在游戏发售前我们做不出来飞空艇，所以只能把它作为后续的下载内容"，他还说"本作的最终BOSS会比萨菲罗斯和杰夫卡更加厉害！"，他又说"我们还会有更多的DEMO"以及"游戏没办法维持1080p、30fps"……我觉得直到游戏正式发售之前，田畑你还是什么都不要说的比较好。

[文：八重樱]

如果说"去野村化"是田畑对《FF ⅩⅤ》掌控力的一个体现，那么"真实化"就彻彻底底是点偏技能树了。

国行天下

LICENSED NEWS

栏目主持：宇宙人

经过了前几个月软件方面的惊喜不断后，来到国庆节前，微软和索尼官方则针对黄金周调整了各自的促销活动内容，国庆节期间对于有意愿购买国行主机的玩家来说绝对是一个适合出手的好时机。另外今年众多游戏厂商都加大了自家游戏中文化的力度，一些已有前作过审的游戏进入国行市场的可能性也变得更大，国行主机市场的快速发展令人欣喜。

国庆黄金周，国行主机官方优惠活动

多年来因为国内主机游戏市场的封闭，众多主机玩家只能选择通过一些非官方的渠道来购买主机，该出的钱一点没有少，但却往往享受不到应有的服务，相信当年不少三红和如今亮蓝灯的玩家都还心有余悸。如今国行版主机正式进入国内市场，选择行货主机不仅是对于国内主机市场发展的支持，也能为自身权益提供保证。如果不在意国行主机在网络服务上的些许限制的话，那么购买行货主机绝对是不错的选择。首先价格方面，虽然国行给人一种售价较高的错觉，但实际上如今两大厂商的优惠活动都十分给力，加上一些附送的游戏或者其他赠品，性价比反到可能会高于从其他渠道购买，下面就详细为大家介绍下近日来购买国行主机都可以享受到哪些超值的优惠。目前两大厂商和国内的电商平台都有合作，索尼方面因为国内的 PS Store 还没有建设完成，所以购买索尼的国行商品目前基本还要跳转到第三方平台完成。而微软的 Xbox 业务则依附于其国内的官方商城，可以直接在官网购买即可，另外从官方查询优惠活动也更快捷更详细。

买主机送游戏，优惠空前的微软商城

微软方面从最初销售 Xbox one 主机开始，就始终保持着不错的优惠力度，虽然主机价格上看上去有些偏高，但是官方的促销活动却从未中断。连月来但凡有品质出色的游戏过审，微软方面基本都会推出与之对应的套餐活动，所以购买主机活动套餐基本上已经可以满足各种类型玩家的需求。而目前官方商城里面首发限量版的主机还有库存，3499 元的 Kinect 感应器套装还可以获赠四款游戏。目前购买主机的玩家并在 10 月 8 日（含）前激活游戏主机，即可获得由百视通所赠送的价值 299 元人民币的英超 2015-2016 赛季节目。除了单独购买主机的优惠外，微软商城还提供了特别的主机优惠套餐。

套餐类型	套餐内容	套餐价格
套餐一	《光环 士官长合集》+《舞力全开 2015》	100 元人民币
套餐二	主机支架 +《舞力全开 2015》+《动物园大亨》	119 元人民币
套餐三	《NBA2K 16》+ 有线迷你手柄	199 元人民币
套餐四	主机支架 +《舞力全开 2015》+ 无线手柄	269 元人民币
套餐五	《光环 士官长合集》+ 无线手柄	289 元人民币

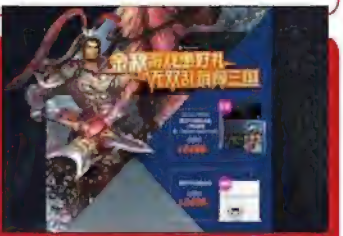
* 无 Kinect 套装同样有对应优惠套餐，套餐以手柄和游戏搭配为主。

紧跟世界，国行PS4主机同步降价

与微软方面不同，索尼官方对于主机的促销活动，反到没有第三方电商渠道来到热闹。目前电商给出的行货 PS4 主机赠送《真三国无双 7 猛将传》游戏的套餐活动售价为 2499 元人民币，PSV 主机和最新过审的《讨鬼传 极》价格为 1199 元人民币。虽然这个价格已经非常具有竞争力，不过在刚刚过去的 TGS 上，“2015 SCEJA 亚洲发布会”中索尼官方公布了降低 PS4 主机售价后，国行主机也已经紧跟步调宣布降价。此次进行降价调整后的价格将从 10 月 1 日正式施行。详细价格变动见右侧表格：

国行 PS4 主机 500GB 硬盘版本	
产品型号	CUH-1109A/1209A
目前建议零售价	2899 元人民币
全新建议零售价	2399 元人民币

国行 PS4 主机 1TB 硬盘版本	
产品型号	CUH-1209B
推出日期	今年冬季发售
建议零售价	2699 元人民币



全新配色的 DUALSHOCK4 无线控制器也将于今年冬季在国行市场发售，其价格与目前国行黑白配色手柄相同，为 380 元人民币。

颜色	推出日期	建议零售价
水波蓝、青柠绿 红色、粉红、紫色	2015 年 11 月 6 日	99 元人民币
金色和银色	2015 年 11 月底	99 元人民币

除了游戏主机外，今年 TGS 上索尼公布的 7 种颜色的 PS4 主机硬盘壳也会在国内陆续发售。

黄金眼

视频黄金眼

http://www.tudou.com/plcover/HFAo6PScE5s/

GOLDEN EYE CROSS REVIEW

■COS角色：马里奥 ■出自：《超级马里奥制造》■Coser：初心者

极限竞速6 Forza Motorsport 6

■Microsoft ■竞速
■2015年9月15日 ■美版

XOne

- 顶尖级别的拟真驾驶体验
- 亲手驾驶众多高端豪车
- 细致详尽的车体改装系统

黄金珍藏 **27**

在《极限竞速5》已经把系列整个带入到次世代的前提下，本作把精力放在了对游戏的进一步细节优化上，场景更加漂亮，车体造型更为细致，天气效果更为真实，同时对应XOne手柄的震动感也变得更加细腻，而且仍然是全中文界面和字幕，惟一要说遗憾的就是中文翻译偶有错字出现，白璧微瑕。

1080p+60帧还能24辆车同屏竞速，如丝般顺滑。**在前作基础上对大量细节进行调整，地形高低差的表现非常出色，在雨天中加入水洼的概念让雨天不只是画面更炫**。激励玩家自我挑战的难度设定非常自由，生涯模式也有所进步，可仍不够吸引人。瑕不掩瑜，仍是次世代最强竞速游戏。

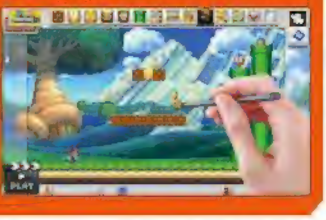
次世代标杆级的画面水准令人叹服，远景和天气效果的表现只能用惊艳来形容。游戏依然保持了拟真化的驾驶手感，即便是用手柄操作也能保持极强的代入感。各种辅助模式与指引对新手十分友好，而全服务器排行的劲敌战满足了核心玩家的挑战欲，带给你由浅至深的绝佳竞速体验。

超级马里奥制造 Super Mario Maker

■Ninetendo ■平台动作
■2015年9月10日 ■美版

Wii U

- 《超级马里奥》系列"三十周年纪念作
- 官方编辑器与玩家们创意的碰撞
- 纯粹的乐趣



黄金珍藏 **27**

本作能作为《超级马里奥》系列"30周年的纪念作发售确实是有它的道理。**自己制造关卡非常有意思，仿佛成为了一个马里奥世界的创造者，而玩耍他人制造的关卡也是"惊喜"不断**。最后强力推荐有条件的玩家找小伙伴们一起玩耍，各种酸爽，谁玩谁知道。

关卡编辑器为关卡制作者提供了发挥创造力的舞台，而充满着无限可能性的关卡是本作的最大特点，多变的关卡能长时间保持本作给人带来的新鲜感。无论是一个横版动作游戏达人，还是一个"手残"，都能在本作中找到属于自己的乐趣，这也是本作最大的魅力点之一。

胖小蛮儿（实习编辑）

这部作品带我领略到了日本人制作关卡的严谨，到欧洲人的善良，还有美洲人民的丧心病狂。作为一个懒人我没有尝试自己创建关卡，应该算是错过了游戏核心的乐趣。不过即便如此，丰富的在线内容还是令人欲罢不能。最后必须强调，最难战胜不是关卡，而是关卡制作者的"险恶"心。

狩猎日记 暖洋洋的猫猫村DX モンハン日記 ぽかぽかアイルー村DX

■Capcom ■模拟经营
■2015年9月10日 ■日版

3DS

- 以艾露猫为主角
- 清新可爱的风格
- 丰富的游戏要素

热血推荐 **24**

本作其实就是《暖洋洋的猫猫村G》的移植版，只不过多了几只4代的猫、几个对应4代主题怪的任务，和一个养育怪物宝宝的系统而已。不少任务的触发条件比较苛刻，并且每天最多只能接到2个任务，导致游戏流程时间非常长。不过胜在风格清新可爱，女性玩家对此毫无抵抗力。

因为没有玩过前作，所以本作对我来说是个全新的作品。作为模拟经营类游戏来看，要素相当丰富。每天到各个设施点挖一挖、钓钓鱼，再组织小队完成一两个探险任务，一天时间都快就过去了。猫猫们的造型和音效都非常可爱，看着村庄在自己的努力下一点点兴建起来会相当有成就感。

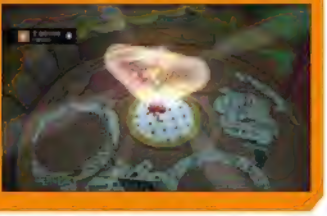
游戏冠以"DX"的副标题，但横竖看就是个移植版。**新要素主要就是几只新猫和《MH4G》里的几只新怪，系统和画面上面的改进都微乎其微，倒是任务数量比较惊人，对应3DS下屏幕的选择指令和快速移动功能体验也相当不错**。这次骗了奶粉钱，我盼着老卡回头能来个真正的系列新作。

撕纸小邮差 拆封 Tearaway Unfolded

■SCE ■动作
■2015年9月8日 ■中文版

PS4

- 对应 PS4 手柄的操作
- 丰富多彩的支线与收集
- 新增的关卡内容
- 有趣的解谜要素



热血推荐 **25**

PS4 版不少操作上的细节都对应 DS4 手柄，包括引导之光的形状也变成了手柄的 LED 灯。场景的细节与机关很有意思，支线和收集要素也十分丰富，PSV 版的部分关卡也有所变化。美中不足的地方就是过场剧情时经常会掉帧，不过平时进行探险时帧数还是很足的。

虽然本作看似是一款移植版作品，但到了 PS4 平台上玩法发生了极大的变化。**游戏的操作根据 PS4 手柄的特点做出了对应的调整，还加入了一些全新的解谜技巧，总体而言契合度十分之高。**家用机版的游戏体验更为流畅，丰富的游戏要素使其成为一款休闲佳作。

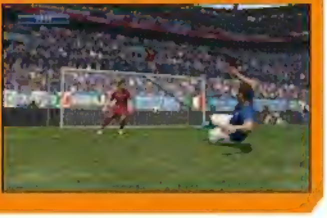
画面质量大幅提升，场景范围也更广，经过精心设计并可以与玩家互动的各种纸艺元素让整个游戏世界更加充满生机，菜单的界面设计同样能感受的制作者的用心。结合 PS4 手柄的信号灯等功能实现的全新玩法让玩家的游戏体验更具代入感。中文字幕稍有不同步的情况，游戏的视角也稍有问题。

职业进化足球2016 Pro Evolution Soccer 2016

■Konami ■体育
■2015年9月15日 ■中文版

PS3/PS4/X360/XOne

- 物理引擎新进化
- 系列二十周年作品
- 节奏明快的比赛体验



热血推荐 **25**

胖小笛儿（实习编辑）

“《实况》系列”**熟悉的操作手感依旧，快速的比赛节奏依旧爽快感十足，物理引擎的进化让本作的球员动作得到了巨大的进化。**今年游戏大幅增加了网战部分的内容，Konami 的网络服务器出人意料的给力。MC 模式依旧是消磨时间的利器，不过游戏玩法上没有新的变革，有些遗憾。

本作的手感保持了系列高度，手感依旧值得称道。画面和前代相比并没有多大改善，但在氛围的营造方面稍逊一筹，球员授权等老问题依然存在，一些近期内的球员转会也没有做到与时俱进。游戏平衡性略差，“一招鲜”的问题也相当常见。期待后续补丁的更新。

今年的实况玩起来手感相当不错，FOX 引擎的表现非常出色。如果不看授权之类的包装和细节工作，个人感觉今年的实况在纯粹的手感上要略胜 FIFA 一筹。至于授权和名单更新等，Konami 向来如此。总体来说，本作已经如 Konami 宣传的一样，让人仿佛看了最辉煌时的实况的影子。

FIFA 16 FIFA 16

■EA ■体育
■2015年9月22日 ■中文版

PS3/PS4/X360/XOne

- 女足球队
- 出色的足球氛围
- 最真实的足球游戏
- 丰富的球队授权

热血推荐 **26**

胖小笛儿（实习编辑）

除了最新的卖点女足球队外，今年的《FIFA 16》各方面都再次取得进步。**本作已经不单单的一款足球游戏，而是通过游戏将足球带进了玩家的生活。**一个热爱足球的玩家，能在这款游戏中得到最大的满足。UT 模式的全新改动也让令人惊喜，批处理和详细搜索的功能都让游戏更加人性化。

《FIFA 16》依旧延续了“《FIFA》系列”近年来优良的传统，从进入游戏就给人一种“足球游戏就该如此的感觉。”授权和包装等做的非常完美，名单更新和边框等细节也非常出色。手感变化不大，而新增的女足也比较鸡肋，没有能让人深入玩下去的冲动，但综合而言还是当今最好的足球游戏。

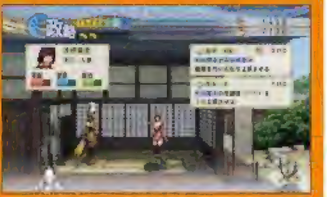
和现实完全同步的球员名单及真实授权的新闻都能让玩家感受到制作组的诚意。操作方面相当容易上手，出色的球场氛围也让人满意。无论对于足球游戏老手还是只是单纯想享受游戏的轻度玩家，本作都是个相当不错的足球游戏。BUG 问题依旧存在，系统欠变化有些遗憾。

战国无双4 帝国 战国无双4 Empires

■Koei Tecmo ■动作
■2015年9月17日 ■日版

PS4/PS3/PSV

- 动作与策略的巧妙结合
- 沿袭并加强 4 代的动作要素
- 较为丰富的收集与继承要素
- 与喜欢的历史人物结婚



热血推荐 **24**

和《真・三国无双 7 帝国》相比游戏乐趣高了很多。收集各路名将的政策和旗帜，然后继承到新一周目的游戏，这样就让人有了反复游玩的动力。居城系统简单直观，虽然策略性不足，但任何玩家都可以快速上手。PS4 版保持了《战国无双 4》的出色画面，PSV 同屏人数略嫌不足。

游戏有着丰富的特殊事件，不仅采用全程语言，而且能换人演出，可以说是真饭游玩的最大动力。能和自己喜欢的历史人物成为夫妇、宿敌等特殊关系，也让历史迷心动不已。争霸演武通关的方式大幅简化，和《战国无双 3 帝国》相比更容易接受。改良后的据点系统也让游戏乐趣有所提升。

延续了“《帝国》系列”的战略性以及丰富的收集要素，各种事实事件与合战事件的收录使得玩家更有历史的代入感。新加入的居城系统也让十分有趣，战斗部分的系统沿袭自《战国无双 4》，保证了十足的爽快感，不过玩过系 4 与 4- Ⅱ 的玩家可能会缺乏新鲜感。

栏目主持：初心者

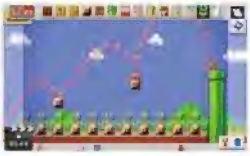
游戏排行榜 GAME RANKINGS

关注劲爆新游 把握流行趋势

日本 JAPAN TOP10

统计期间 9月7日－9月13日

1 超级马里奥制造



Wii U NEW

スーパーマリオメーカー

本周 138,242 套 | 累计 138,242 套

●Nintendo ●平台动作 ●2015年9月10日

2 狩猎日记 暖洋洋的猫猫村DX

3DS NEW

モンハン日記 ぽかぽかアイルー村DX

本周 59,456 套 | 累计 59,456 套

●Capcom ●模拟经营 ●2015年9月10日

排名	机种	游戏	厂商	类型	发售日	本周	累计
3	PS4 ↓	潜龙谍影V 幻痛 メタルギア ソリッド V ファントムペイン	Konami	动作冒险	2015年9月2日	42,788	336,440
4	3DS ↓	勇者斗恶龙Ⅶ 天空、碧海、大地与被诅咒的公主 ドラゴンクエストⅧ 空と海と大地と呪われし姫君	Square Enix	角色扮演	2015年8月27日	42,577	734,116
5	3DS ↓	妖怪手表破坏者 赤猫团/白犬队 妖怪ウォッチバスターズ 赤猫団／白犬队	Level-5	动作	2015年7月11日	39,949	1,490,292
6	PS3 ↓	潜龙谍影V 幻痛 メタルギア ソリッド V ファントムペイン	Konami	动作冒险	2015年9月2日	22,639	140,186
7	3DS ↓	动物之森 欢乐家装设计师 どうぶつの森 ハッピーホームデザイナー	Nintendo	模拟经营	2015年7月30日	20,733	1,010,621
8	Wii U ↓	油彩军团 Splatoon	Nintendo	动作射击	2015年5月28日	17,490	643,987
9	PSV ↓	我的世界 Minecraft: PlayStation Vita Edition	SCE	动作冒险	2015年3月19日	7,379	324,420
10	3DS ↓	节奏天国 精选+ リズム天国 ザ・ベスト＋	Nintendo	音乐	2015年6月11日	7,079	462,363

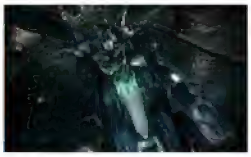
本期日本榜第一位由《超级马里奥制造》夺得，同时带动 Wii U 主机周销量翻倍。衍生作《狩猎日记 暖洋洋的猫猫村 DX》来到 3DS 平台，首周销量也相当不俗。《潜龙谍影Ⅴ 幻痛》发售后第二周则是有明显的下滑。

机种	统计期间销量（台）	比上期增减	总销量（台）
N3DS LL	21,504	-20%	552,891
Wii U	20,891	+104%	321,736
PS4	18,555	-66%	562,186
PSV	9,018	-19%	404,603
N3DS	4,214	-19%	157,863
PS3	2,628	-7%	97,612
3DS	1,275	-25%	43,038
3DS LL	836	-8%	32,443
PSV TV	462	-24%	16,047
XOne	207	+15%	6,814

美国 USA TOP10

统计期间 7月26日－8月1日

1 蝙蝠侠 阿克汉姆骑士



PS4 →

Batman: Arkham Knight

本周 23,115 套 | 累计 982,387 套

●WB Games ●动作冒险 ●2015年6月23日

2 油彩军团

Wii U ↑

Splatoon

本周 18,768 套 | 累计 578,983 套

●Nintendo ●动作射击 ●2015年5月29日

排名	机种	游戏	厂商	类型	发售日	本周	累计
3	XOne →	蝙蝠侠 阿克汉姆骑士 Batman: Arkham Knight	WB Games	动作冒险	2015年6月23日	14,990	558,246
4	PSV NEW	失落的次元 Lost Dimension	Atlus	角色扮演	2015年7月28日	14,428	14,428
5	PS4 ↑	横行霸道V Grand Theft Auto V	Rockstar	动作冒险	2014年11月18日	13,627	2,321,755
6	PS4 ↑	宿命 Destiny	Activision	动作射击	2014年9月9日	12,350	2,073,200
7	X360 ↑	乐高 侏罗纪世界 LEGO Jurassic World	WB Games	动作	2015年6月12日	11,956	197,116
8	PS3 NEW	失落的次元 Lost Dimension	Atlus	角色扮演	2015年7月28日	11,952	11,952
9	XOne →	宿命 Destiny	Activision	动作射击	2014年9月9日	11,307	1,775,779
10	XOne ↑	横行霸道V Grand Theft Auto V	Rockstar	动作冒险	2014年11月18日	10,422	1,508,862

美国榜本期新上榜的游戏是在日版发售后时隔一年才推出美版的《Lost Dimension》，由于没有更多新发售的游戏，榜单的其余位置都是老面孔了。主机销量方面除了 3DS 均维持着小幅下滑。

机种	统计期间销量（台）	比上期增减	总销量（台）
PS4	49,308	-1%	8,582,854
XOne	41,501	-4%	7,716,577
3DS	27,920	+9%	15,503,580
Wii U	11,579	-1%	4,258,468
X360	4,802	-3%	44,572,883
PS3	2,268	-1%	26,758,400
PSV	1,700	-5%	2,147,648
Wii	270	-5%	41,676,326

上表中的日本主机总销量为年内数据，美国及全球主机总销量统计起始日期为主机发售日。

全球 GLOBAL TOP 10

统计期间 7月26日－8月1日

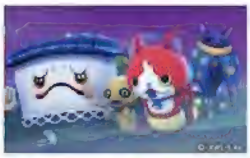
1 3DS 已发售1周

动物之森 欢乐家装设计师
Doubutsu no Mori: Happy Home Designer

本周 521,700 套　累计 521,700 套

●Nintendo　●模拟经营　●2015年7月30日

2 3DS 已发售4周



妖怪手表破坏者 赤猫团/白犬队
Yo-Kai Watch Busters: Red Cat Team / White Dog Squad

本周 108,822 套　累计 1,127,271 套

●Level-5　●动作　●2015年7月11日

3 PS4 已发售6周

蝙蝠侠 阿克汉姆骑士
Batman: Arkham Knight

●WB Games　●动作冒险　●2015年6月23日

本周 81,464 套　累计 2,440,168 套

4 Wii U 已发售10周

油彩军团
Splatoon

●Nintendo　●动作射击　●2015年5月29日

本周 71,922 套　累计 1,525,565 套

5 PS4 已发售37周

横行霸道V
Grand Theft Auto V

●Rockstar　●动作冒险　●2014年11月18日

本周 56,935 套　累计 7,505,201 套

6 PS4 已发售4周

F1 2015
F1 2015

●Codemasters　●竞速　●2015年7月21日

本周 40,904 套　累计 321,586 套

7 PS4 已发售11周

巫师3 狂猎
The Witcher 3: Wild Hunt

●WB Games　●角色扮演　●2015年5月19日

本周 38,628 套　累计 2,249,353 套

8 PSV 已发售1周

IA/VT 缤纷律动
IA/VT Colorful

●Marvelous　●音乐　●2015年7月30日

本周 36,025 套　累计 36,025 套

9 3DS 已发售37周

口袋妖怪 Ω红宝石・α蓝宝石
Pokemon Omega Ruby and Alpha Sapphire

●Nintendo　●角色扮演　●2014年11月21日

本周 34,487 套　累计 8,684,864 套

10 PS4 已发售8周

上古卷轴在线 无垠的泰姆瑞尔
The Elder Scrolls Online: Tamriel Unlimited

●Bethesda　●网络角色扮演　●2015年6月9日

本周 33,463 套　累计 1,107,513 套

新作《动物之森 欢乐家装设计师》以首周52万套的销量名列全球榜第一位，而第二位依然是在日本异常火爆的“妖表”系列衍生作《妖怪手表破坏者 赤猫团/白犬队》。另一款成功上榜的新作则是音游《IA/VT 缤纷律动》。

机种	统计期间销量（台）	比上期增减	总销量（台）
PS4	164,446	+3%	24,777,309
3DS	132,123	+30%	53,697,380
XOne	70,347	-4%	13,565,389
Wii U	38,305	0%	10,131,326
PSV	35,166	-2%	12,260,119
PS3	16,786	-3%	85,822,901
X360	9,638	-3%	84,905,950
Wii	693	-1%	100,992,860

劲作销量走势

巫师3 狂猎

PS4　●WB Games　●角色扮演　●2015年5月19日

累计 2,249,353 套

周数	全球周销量（套）	升降幅
1	1,138,099	–
2	379,685	-66.6%
3	203,683	-46.4%
4	130,046	-36.2%
5	99,406	-23.6%
6	74,219	-25.3%
7	59,384	-20.0%
8	44,268	-25.5%
9	43,153	-2.5%
10	38,782	-10.1%

软件销量排行榜

美国榜　统计期间 7月26日～8月1日

机种	统计期间销量（套）	比上期增减	总销量（套）
X360	243,114	-12%	528,312,342
PS3	219,140	-5%	340,883,197
PS4	216,306	-25%	38,947,150
XOne	152,768	-20%	35,786,593
3DS	115,489	-11%	59,210,730
Wii	102,679	-14%	456,224,330
Wii U	100,335	-7%	23,687,801
DS	80,140	-23%	350,972,485
PSV	46,158	+29%	10,196,822
PSP	22,144	-20%	98,344,924

全球榜　统计期间 7月26日～8月1日

机种	统计期间销量（套）	比上期增减	总销量（套）
3DS	1,036,783	+96%	197,910,506
PS4	856,906	-14%	117,749,333
PS3	729,349	-12%	905,068,241
X360	529,488	-7%	934,002,872
XOne	330,277	-11%	63,807,031
Wii U	267,303	-8%	52,970,015
PSV	253,778	+38%	41,589,106
Wii	222,657	-9%	903,339,323
DS	182,792	-12%	799,627,736
PSP	55,673	-11%	288,799,720

Otome Dream

要说起暑假期间在乙女游戏圈子里发生的大事，那就要属 Otomate 连续公布的 12 个新作了，虽然发售日很有可能全是安排在 2016 年，不过这样平均下来明年每个月都能玩到一部 Otomate 的作品，这种刷存在感的方式也是十分高调。除此之外还有延期与 DLC 的配信消息，在进入 9 月之后主机平台的乙女游戏攻势就有所减缓，让玩家们的钱包得到一些喘息的时间。

Otome News

《安洁莉可 新生》宣布延期

原本预定于 10 月 1 日发售的《安洁莉可 新生》在近日宣布为了进一步提高游戏质量而延期至 12 月 17 日，本作是“《安洁莉可》系列”初代作的复刻版，画面和系统完全重制，原本的人设图也进行了重新绘制。

Otomate Party2015现场公开的12部新作

在 Otomate Party2015 活动上，Otomate 相继公开了 12 部作品，当中既有新 IP，也有续作、FanDisc 或者旧作的复刻，新 IP 的平台都为 PSV，续作、FanDisc 和复刻作品的平台大部分都尚未确定，目前已公开的作品如下：

●《不动的天平 帝都幻惑绮谭》：原名《ニル・アドミラリの天秤 帝都幻惑綺譚》，人设画师为“《吸血鬼恋人》系列”和《OZMAFIA》的画师さとい，讲述发生在大正时代的恋爱故事，平台PSV，预定于2016年发售。

●《色彩×恨意》：原名《Collar×Malice》，人设画师为“《失忆症》系列”的画师花邑まい，是以警察为题材的悬疑类故事，平台PSV，预定于2016年发售。

●《镜界的白雪》：原名《镜界の白雪》，人设画师为キナコ，以童话《白雪公主》为题材的故事，平台PSV，预定于2016年发售。

●《代号真实 创世之姬 FD（暂名）》：原名《Code：Realize ~创世の姬君~FD》，PSV平台作品《代号真实 创世之姬》的Fan Disc，内容为原作五个攻略角色结局的日后谈，并追加福尔摩斯和菲尼斯作为可攻略角色，平台和发售日未定。顺便一提的是和FD一起公布的还有《代号真实 创世之姬》的TV动画消息，不过放送时间尚未确定。

●《数乱数字》：原名《数乱digit》，人设画师为《大正×对称爱丽丝》的画师めろ，以现代和风幻想类为背景的数字拟人化故事，平台PSV，预定于2016年发售。

●《猩红之七》：原名《7'scarlet》，人设画师为“《歌之☆王子殿下》系列”和《呇狗之血》的画师仓花千夏，讲述发生在小镇奥音里之中的悬疑物语，平台PSV，预定于2016年发售。

●《命运九重奏 进行曲》：原名《ノルン+ノネット アクト チューン》，“《命运九重奏》系列”正统续作，剧情内容和参演阵容尚未公开，平台PSV，预定于2016年发售。

●《迷幻的灰鹰》：原名《灰鹰のサイケデリカ》，画师为结贺さとる，是今年1月发售的《迷幻的黑蝶》的正统续作，平台和发售日未定。

●《隐藏在蔷薇里的真相》：原名《蔷薇に隠されしヴェリテ》，人设画师为“《华丽一族》系列”的画师ユウヤ，由“《华丽一族》系列”制作组推出的全新作品，讲述发生在路易十六时期的法国恋爱故事，平台PSV，预定于2016年发售。

●《嘹亮之音》：原名《フォルティッシモ》，在月刊《SYLPH》上连载的同名小说改编游戏，内容为偶像育成，“《兄弟战争》系列”的制作人员曾参与过原作制作，平台PSV，发售日未定。

●《兄弟战争 珍贵之宝》：原名《BROTHERS CONFLICT Precious Baby》，包含了PSP平台的《兄弟战争 激情之粉》与《兄弟战争 靓丽之蓝》两部作品的移植作，平台PSV，预定于2016年发售。

●《幸运奇迹R》：原名《ワンダ-オブフォ-チュンR》，包含了《幸运奇迹》与Fan Disc《幸运奇迹 通往未来的序章》两部作品的移植作，系统会进行重新调整，平台未定，预定于2016年发售。

Otome New Games

游戏名	温泉之花SpRING！	原名	ゆのはなSpRING！
平台	PSV	开发商	Otomate
画师	RiRi	发售日	2015年9月17日
主演声优：KENN、石田彰、杉山纪彰、木村良平、津田健次郎			

Otomate 的秋季开端就是《温泉之花 SpRING》，与 Otomate 最近两年各种高端大气上档次的世界观设定相比，色调偏暖的《温泉之花 SpRING》就显得比较小清新向，又或者说是比较传统向。本作的人设画师是曾负责过《L.G.S ~新说封神演义~》和《双子星（Binary Star）》的 RiRi。

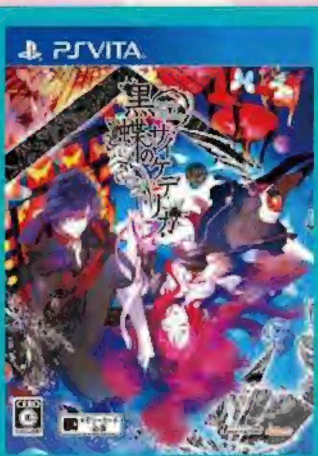
本作讲述身为温泉旅馆"福寿楼"老板娘独生女的主角为了支撑起濒临关门大吉的自家旅馆，为了复兴旅馆而担起老板娘重担的故事，同时与个性十足的店员和客人之间产生出粉红色的火花。系统上大致是以 Otomate 传统的电子书+选项为主，角色剧情则是需要通过小地图来选择目的地去与可攻略角色触发事件，期间在剧情进行过程中会出现影响游戏结局的"老板娘的判断"等选项。

Otome Calendar

September

游戏名	原名	平台	发行商	发售日
源氏恋绘卷	源氏恋绘巻	PSV	QuinRose UnderGarden	9月17日
温泉之花SpRING！	ゆのはなSpRING！	PSV	Idea Factory	9月17日
薄樱鬼 真改 风之章	薄櫻鬼 真改风ノ章	PSV	Idea Factory	9月25日

Otome Recommend

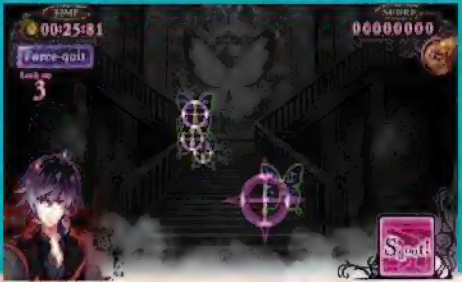


【游戏名】迷幻的黑蝶
【原名】黑蝶のサイケデリカ
【平台】PSV
【开发商】Otomate
【发售日】2015年1月29日
【推荐指数】★★★★☆

【内容介绍】：作为新一年的开端，Otomate 的新作《迷幻的黑蝶》可谓是年初的一个惊喜。在宣传期，光就是"主角有声优"这一点就能看出它与 Otomate 旗下各作的不同之处，在 Otomate 的作品里绝大多数主角都是没有语音的，目前坚持"主角在剧情里全程有语音"这一点的乙女游戏开发商就只有花梨 Entertainment，所以在宣传期里看到主角红百合的人物介绍上写着"CV：中原麻衣"时不少玩家都十分惊讶。

本作讲述的是失去了记忆的五个少年少女被囚禁在有着无数怪物徘徊的洋馆里的故事。本作有着 Normal End 和大团圆结局的设定，如果在流程期间没有观看其他角色剧情解锁路线的话就会默认走向 Bad End 或者 Normal End，这样的叙事方式在 Otomate 近年的作品里是很少有的。本作值得评价的部分在于剧本的完成度，非角色线的各结局都有看值得回味的地方，令人担心的"设定严谨但是故事节奏零散"情况也没有出现。在游戏里玩家需要通过蝴蝶小游戏来获取点数来解锁与各角色有关的小剧情，不少好感度事件都归类在了其中，这也使得主线的节奏得以保持。然而本作还是有美中不足的地方，虽然作为一部文字冒险游戏来说本作的剧本完成度可圈可点，但是作为一款"乙女文字冒险游戏"来说本作并不能算是十分合格，角色的个人线短得令人发指，以至于不少对本作赞不绝口的玩家们都表示本作的角色线是"充话费送的"。

由于好评不断，在游戏发售过了将近半年后，Otomate 在"Otomate Party2015"上公布了正统续作《迷幻的灰尘》，不过由于本作的剧本完成度已经很高了，新作究竟是承接本作的剧情或世界观，还是采用全新的世界观，目前还不得而知。



本作其实就是 PSP 时代《狩猎日记 暖洋洋的猫猫村 G》的平台移植版，新增了几只 4 代的猫猫、几个对应 4 代怪物的任务，以及一个养育怪物宝宝的“こもれびの巣”，仅此而已。如果是玩过前作的老玩家，估计会对本作的骗钱行为相当不满，但如果你是一位新玩家，那么本作丰富的内容和卖萌的造型一定会让你爱不释手。其实想想看，《狩猎日记 暖洋洋的猫猫村 G》都已经是 4 年前的作品了，借此机会重温一下暖洋洋村的欢乐，又何尝不可呢?

文 八重樱 美编 小瑟

狩猎日记 暖洋洋的猫猫村DX	Capcom	模拟经营
3DS モンハン日記 ぽかぽかアイルー村DX		日版
2015年9月10日	本地1人	对应年龄：全年龄
售价4309日元		

简单流程攻略

准备工作

→进入游戏后首先创建玩家自己的艾鲁猫，可以自定义姓名、外貌和声音。声音按 Y 键可以试听。

→制作好角色后，给村庄起名字。

开始游戏

→来到记录系处，对话接任务“记录系の说明”，要求使用入手的道具在它这里兑换 PP 点数。

→移动至广场，和教官对话。

→和广场右侧的园长交谈，接任务“ブ－ギ－を连れてきて”，小猪在牧场。

→前往广场左侧的大木のふもと，和尽头的猫婆婆对话。

基本操作

按键	说明
左摇杆	移动
左摇杆+R键	奔跑
Y键	挖掘、捕虫、下竿、抱起小猪等特殊动作
A键	确定、拉起鱼竿
START/SELECT	菜单
下屏幕	点击图标可直接在区域间移动
L键	查看当天运气及村庄完成情况

©CAPCOM CO., LTD. 2015 ALL RIGHTS RESERVED.

→前往广场右侧的农场 / 渔场，和站在海边的渔场长对话，接任务“渔场长のお愿い”，要求是给它一个鱼饵（鱼のエサ），可以在村中的各个采集点挖到。达成任务后与渔场长成为好友，渔场开放。一个鱼饵可以钓鱼 20 次。

→和左侧的农场长对话，接任务“农场长クイズ”，先选择“野菜”，之后每天回答它一个问题，总计三题，全部答对就可开启农场。答案分别为：夏、ちかのクキ、大根役者。农场开启后，一个畑の肥料可以挖掘 20 次。

→再往左走，来到牧场预定地。和洞窟前的采掘长对话，接任务“采掘场を造ろう”，要求是给它一个采掘の油，可以在村中的各个采集点挖到或是通过钓鱼钓到。任务完成后，采掘场开启，同钓鱼一样，一个采掘の油可以采矿 20 次。

→进入采掘场可触发事件，入手 5 个采掘の油。

→当农场、渔场和采掘场全部开启之后，就会接到建设集会所（ギルド）的任务，但是需要 1000PP。从村长那里可以入手 500PP，剩下的部分可以通过钓鱼、采矿等形式入手素材，然后到记录系那里兑换成 PP 点数。

→攒够 1000PP 后和记录系对话选择“施设扩张ショップ”中的“ギルド”，转天集会所就会完成。

→集会所门口会出现邮便屋，对话后擦肩通信和悄然通信功能开启。

→前往广场和见习受付娘对话，然后进入集会所内，再次和见习受付娘交谈，开启下级探索任务。

→和广场上的教官对话可入手 300PP。

→集会所完成后，转天牧场预定地会出现虫捕り系，它的任务是让玩家寻找捕虫用的道具。在 LV2 以上的钓鱼点可以入手捕虫网，入手后和虫捕り系对话，还需要再去钓捕虫笼。全部入手后即可完成任务，转天虫捕り场开启，一个虫捕りのミツ可以捕虫 20 次。

→和广场上的料理长对话，接任务后骑上小猪前往海边猫石像附近，入手プラチナトリュフ，转天厨房解禁。

→和牧场予定地的マキバ系对话，需要在探索任务中发现コポポ（会出现在第 3 个下位任务中），成功后再次和マキバ系对话，牧场就会解禁。

→之后就是攒素材换 PP 升级各个设施，同时村子中每天都会出现一些新的猫咪，完成它们的委托任务就可以让他们搬到村子里来居住。

→一段时间后，和集会所门口的邮便屋对话，可开启こもれびの巢。

→一段时间后，和广场的マツリ对话，花费 1500PP 可建造祭坛。

→一段时间后，在集会所入口的左侧，会出现交易家，可以派它们出去冒险，交换珍稀道具。

→之后就不停地升级设施、做任务、收集各种猫猫，当收集到编号 1 ~ 75（除 27 以外）的全部猫猫后，就会触发任务 45。

→完成任务 45 后，村庄升级为 G 级。跟随管理人前往新区域的几个未开发地方了解长老的企划（地图上的问号会变成相应的图标）。

→从广场的ネコ－ト处可入手“ぽかぽかベスト G”、“G メダル”和 2000 点文化冲击。前往集会所和新的受付娘对话，会解锁 G 级任务。

→如果玩家有和其他玩家通信过的话，在こもれびの巢就可种下友谊之树。

→前往新厨房预定地，完成任务“オシャレな海岸食堂”和“リ－ルのいかだ作り”。这样就可以使用远洋いかだ和シ－サイドキッチン了。

→シ－サイドキッチン的料理可提升一只艾鲁猫的技能，升至 G 级后就可前往广场与ネコ－ト对话为这只猫佩戴上 G 级徽章，如此一来，升级为 G 级的猫猫就可以完成一些专属任务，例如在探索任务中挖掘埋在土里的宝箱等。

→依次解禁ブ－ギ－畑、虫捕りの木、ガ－グア牧场和タル爆弹采掘场。

→继续升级新的设施，提升猫猫的技能等，猫婆婆处会出现新的雇佣猫。

→当猫咪数量达到 100 时，会解锁温泉任务。使用温泉可以恢复猫猫们的体力。

→完成探险任务“老山龙がやってきた”会出现通关画面。

→通关后还有几个任务有待完成。

→将全体猫猫升级至 G 级。

村落设施介绍及产出一览

集会所

集会所接待处	在这里可通过受付娘接各种探险任务。
更衣处	和衣装系对话可更换服装。
改变BGM	完成任务“歌姬と歌作り”后和歌姬对话可听音乐（需先入手乐谱）。
厨房	完成任务“ワタシのダンナさま”后可在厨房处吃饭，回复猫猫们的体力。
装修	完成任务“スランプ工芸家”后和建筑家对话可更换集会所的内外装饰。
タル爆弹工房	完成任务“タ-ル一家のタル爆弾”后可制作探险任务时所需的炸弹。
道具店	完成任务“スランプ工芸家”后和工艺家对话花费PP点数可购买集会所的装饰。
文化店	完成任务“ファッションチェック”后和モガ对话可更改村内的流行风。
地下展示室	集会所LV2后开启，用来展示入手的稀有道具。

祭坛

制作好祭坛后每天的活动时间将延长至 2 倍。和祭坛旁的マツリ对话，可消费 PP 点数来召开能够提升同伴好感度的宴会（必须当日时间过半才可举行），参加宴会的同伴无法指定。小宴会提升好感度 25，中宴会提升 55，大宴会提升 135，带花火的宴会不提升好感度。

TIPS 十字键可以改变玩家自己猫猫的表情。

长屋

完成任务"管理人のおじいちゃん"后可对长屋进行扩建，最高可达4层。每次扩建，猫婆婆那里都会增加新的雇佣猫。

畑

产出品	LV1	LV2	LV3	LV4	LV5
なぞの草	○	○	○	○	○
ナナハクサイ	○	○	○	○	○
デンデンダイコン	○	○	○	○	○
ドデッカブ	○	○	○	○	○
ドテカボチャ	×	×	○	○	○
サツマノイモ	○	○	○	○	○
激辛ニンジン	×	×	○	○	○
シモフリトマト	×	○	○	○	○
レアガーリック	×	○	○	○	○
キングトリュフ	×	×	×	×	○
牧畜の飼料	○	○	○	○	○

牧场

产出品	LV1	LV2	LV3（卵）	LV4	LV5
ポポの枝毛	○	○	○	○	○
ポポミルク	○	○	×	○	○
ポポポミルク	○	○	×	○	○
白いたまご	×	×	○	○	○
まんまるたまご	×	×	○	○	○
虫捕りのミツ	○	○	○	○	○

渔场

产出品	LV1	LV2	LV3	LV4	LV5
はじけイワシ	○	×	○	×	○
オンプウオ	○	○	○	○	○
ハリマグロ	×	○	○	○	○
カクサンデメキン	×	○	○	○	○
キレアジ	○	○	×	○	○
ハレツアロワナ	○	○	○	○	○
カジキマグロ	×	×	○	○	○
黄金鱼	○	○	○	○	○
古代鱼	×	×	×	○	○
スネークサーモン	×	×	×	○	×
采掘の油	○	○	○	○	○

采掘场

产出品	LV1	LV2	LV3	LV4	LV5
石ころ	○	○	○	○	○
畑の肥料	○	○	○	○	○
铁矿石	○	○	○	○	○
铠玉	×	○	○	○	○
上铠玉	×	○	○	○	○
圆盘石	○	○	○	○	○
マカライト矿石	○	○	○	○	○
ピュアクリスタル	×	×	○	○	○
虹色矿石	×	×	×	○	○

虫捕り场

产出品	LV1	LV2	LV3	LV4	LV5
虫のぬけがら	○	○	○	○	○
カクバッタ	○	○	○	○	○
のりこねバッタ	○	○	○	○	○
ネジヤンマ	○	○	○	○	○
ツチハチノコ	×	○	○	○	○
萤光虫	○	○	○	○	○
ドスヘラクレス	×	○	○	○	○
オオナナホシ	×	○	○	○	○
マボロシチョウ	×	×	○	○	○
不死虫(注)	×	○	○	○	○
钓りのエサ	○	○	○	○	○

注：不死虫仅限当日运气在2★以下时才有可能捕捉到，1★出现概率较高。

交易

建好集会所后经过11天时间，交易长就会登场。之后，各个交易家属性的猫咪们也会出现在村子中。尽早与它们成为同伴，利用交易功能可以获得许多珍贵道具，不但可用来兑换高PP点数，还是在猫婆婆那里雇佣猫咪时不可或缺的重要素材。

交易家名	交易地点	入手道具
トレード	南の森	プレミアーモンド、ツツミクルミ、マカマカダミア
アキンド	虹香平原	オニキスペッパー、セサミント、トコナツメグ
ソル	アカジツ火山	ペタリンゴ、热带イチゴ、トロピーチ
ネロ	トロピ海岸	こぼれアワビ、アッサリアサリ、ジューシーホタテ
アリア	花园桃幻乡	シマリリス、ドスビスカス、マネアネモネ

ブーギーパーク

小猪名	出现条件
ベビー	完成任务"ブーギーを連れてきて"，出现在牧场。
シマシマ	这4只猪要在长屋猫婆婆旁边的猫石像处放置道具才可获得，对应任务"ブーギーパーク开园"。
モーモ	
ブラック	
メーメイ	
ケロケロ	ブーギーパーク开园第6天，在广场右边的河水里获得。
モッフン	牧场升至LV3以后在牧场获得。
サッタン	ブーギーパーク开园超过14天后在地下展示室获得。
エンジー	ブーギーパーク开园超过18天并且长屋LV3后在长屋3楼获得。
コロナー	ブーギーパーク开园超过23天并且虫捕り场LV3后在虫捕り场获得。
ブーファン	ブーギーパーク开园超过28天，完成"ブーギー假面、ファイナル！"和"ライバル现る！？"两个任务
レックス	完成任务"凶暴な新种龙"后在牧场获得。
ラビー	完成任务"ピンク色の畑"或是入手サッタン后去其他玩家的村子，回来后会出现在展示室内。
アップル	完成任务"ピンク色の畑"或是入手エンジー后去其他玩家的村子，回来后会出现在长屋3楼。
ポッポ	完成任务"ピンク色の畑"或是入手モッフン后去其他玩家的村子，回来后会出现在牧场。
ゴザンス	完成任务"ピンク色の畑"或是入手コロナー后去其他玩家的村子，回来后会出现在虫捕り场。
ポカポン	完成任务"ピンク色の畑"或是入手ウーリー后去其他玩家的村子，回来后会出现在畑。
タルル	完成任务"ニャン次郎、走る！"。

こもれびの巣

集会所LV2后经过5天时间，和邮便屋对话可开启**こもれびの巣**。将在任务中入手的怪物之卵放置在窝中，经过一天时间就可以孵化出小怪物。小怪物与玩家间同样存在好感度设定，直接喂它们"**ポポポミルク**"就可在最短时间内与它们的好感度达到MAX。充满好感度后小怪物们每天都会带给玩家一些道具。可入手怪物之卵的三个任务分别是：**追いかけてイャンクック**、**空飞ぶリオレウス**、**凶暴な飞龙**。

TIPS 当玩家第一次遇到东西或是发生某些事情时就会受到文化冲击（カルチャーショック），获得一定的文化冲击点数。モガ成为同伴后花费点数可改变村庄的流行趋势。

温泉

村民总数达到 100 时就可开放温泉。一次可最多邀请 16 只猫猫来泡，每次泡澡可提升好感度 195，并回复疲劳值。使用温泉需要花费 2000PP 点数。

シーサイドキッチン

完成任务“**オシャレな海岸食堂**”即可使用。这里的料理只需要花费一种道具“**スキルアップの实**”，猫猫吃了之后可提升某一种技能的点数。详情请参考下文的“G 级猫猫养成法”。

远洋いかだ

完成任务“リ－ルのいかだ作り”后开启，只有玩家自己和已经升为 G 级的猫才能在此钓鱼。

产出品	LV1	LV2	LV3	LV4	LV5	LV6
スキルアップの实	○	○	○	○	○	○
カジキマグロ	×	○	○	○	○	○
ハリマグロ	○	○	○	×	×	×
ハレツアロワナ	○	○	○	○	○	×
黄金鱼	○	○	○	○	○	○
大黄金鱼	×	×	×	○	○	○
カクサンデメキン	○	○	○	○	○	○
ニジイロブスター	×	×	×	○	○	○
古代鱼	×	×	×	○	○	○
采掘の油	○	○	○	○	×	○

プ－ギ－畑

完成任务“**ピンク色の畑**”后开启，利用小猪来收获作物，一次采集可收获 3 件作物。

产出品	LV1	LV2	LV3	LV4	LV5	LV6
レアガ-リック	○	○	○	○	○	○
シモフリトマト	○	○	○	○	○	○
サツマノイモ	○	○	×	○	○	×
ドテカボチャ	○	○	×	○	○	×
キングトリュフ	○	×	○	○	○	×
レアガ-リック	○	○	○	○	○	×
ゴッドトリュフ	○	×	×	×	×	○
ペピボパンプキン	×	×	○	○	○	○
なぞの草	×	×	○	×	×	○
激辛ニンジン	○	○	○	○	○	○
牧畜の饲料	○	○	○	○	○	○
ドデッカブ	○	○	○	○	○	○
マタタビグレ-ト	×	○	×	×	○	×
スキルアップの实	×	○	×	○	○	○

虫捕りの木

完成任务“ツバキがんばる”后开启，使用大锤子敲击树干捕虫，一次采集可入手 3 份虫。

产出品	LV1	LV2	LV3	LV4	LV5	LV6
ドスヘラクレス	○	○	○	○	○	○
ツチハチノコ	○	○	○	○	○	○
オオナナホシ	○	○	○	○	○	○
マボロシチョウ	×	×	○	○	○	○
虫のぬけがら	○	×	○	×	×	×
雷光虫	○	○	○	×	○	○
マレコガネ	×	×	×	○	○	○
ネジヤンマ	○	○	○	○	○	○
钓りのエサ	○	○	○	○	○	○
ハナスズムシ	×	○	×	×	×	○
スキルアップの实	○	○	○	○	○	○

ガ－グア牧场

完成任务“**とべない鸟**”后开放，但仍然只能老老实实手动薅鸟毛 = =|||。

产出品	LV1	LV2	LV3	LV4	LV5	LV6
ガ-グアの羽毛	○	○	○	○	○	○
ガ-グァの青色羽	×	×	○	○	○	○
ガ-グアのフン	○	○	○	○	○	○
ガ-グアの毛玉	○	○	○	○	○	○
虫捕りのミツ	○	○	○	○	○	○
スキルアップの实	×	×	×	×	○	○

タル爆弹采掘场

完成任务“崖の上のルナ”后开启，使用爆弹来获取矿石，一次采掘可入手 5 块矿石。

产出品	LV1	LV2	LV3	LV4	LV5	LV6
铁矿石	○	○	○	○	○	×
铠玉	○	○	○	×	×	○
上铠玉	○	○	○	○	○	○
圆盘石	○	○	○	○	○	○
ベアライト石	○	○	×	○	○	○
マカライト矿石	○	○	○	○	○	○
黄金石の块	×	×	×	×	×	○
虹色矿石	×	×	○	○	○	○
ピュアクリスタル	×	×	×	○	○	○
极上ドングリ	×	×	×	×	○	○
畑の肥料	○	○	○	○	○	○
スキルアップの实	×	○	○	×	○	○

地下展示室

展示室内总计可展出 10 件珍稀道具，全部都是通过各种任务入手。收集齐后可入手 2 枚徽记。因为入手概率很低，所以建议每天都去做一做这些任务。

道具名	入手条件
肉焼きセット	交易项目“南の森”5%概率入手
金のたまご	交易项目“花園桃源乡”5%概率入手
锅のフタ	交易项目“虹色平原”5%概率入手

TIPS 探险任务中最有难度的是与雄火龙相关的几个任务，雄火龙（包括苍火龙）会一直位于屏幕上方，朝自己前方1～2格的范围喷火球，被喷中就伤血惨重。这几个任务要求猫猫小队尽量位于雄火龙的腹部下方，清理掉杂兵后再趁着雄火龙喷火的间歇期前进，抵达终点前，趁着雄火龙飞天时使用爆弹可把它炸下来。

道具名	入手条件
ポッケ村の看板	交易项目"アカジツ火山"5%概率入手
回复药のビン	交易项目"トロピ海岸"5%概率入手
荷车の车轮	在畑采集时0.5%概率入手
火龙の逆鳞	小猪赛跑中获得第一名时5%概率入手
ダンベル	在村子的采集点0.5%概率入手
にゃんにゃん棒G	在采掘场采集时0.5%概率入手
落し物の伞	渔场钓鱼时0.5%概率入手

G 级猫猫养成法

当村庄升级为G级之后，各个艾鲁猫们可以通过在シ－サイドキッチン吃饭来提升自身的技能点数。每只猫猫的技能数量不等，最少1个技能，最多5个，这其中会包含它的本职业技能(例如菜园家、饲育系等)，也会有其他副职业技能。只要有一个职业技能达到2★，这只猫猫就可以升级为G级(需要到广场找ネコ－ト颁发G徽记，转天生效)。G级艾鲁猫是玩家们挑战G级探索任务的好帮手，因为升到G级之后，各个职业的能力都有明显强化，并且还有一些只有G级猫才能达成的委托。所以后期要确保队伍中各个职业均有1只以上G级猫在，才能轻松拿下探索任务。

职业	提案	效果
普通菜园家	采集、睡觉	睡觉时可缓慢恢复体力。
G级菜园家	采集、睡觉	采集速度更快更远，可采集到某些特定植物。
普通钓り师	钓鱼	-
G级钓り师	钓鱼	钓鱼速度更快，可钓上大黄金鱼等珍贵鱼类。
普通饲育系	剥取、催眠	可从无攻击性怪物身上直接获取素材，一定概率催眠对方。
G级饲育系	剥取、催眠	剥取时可获得贵重素材，剥取速度更快。
普通料理人	进食	遇到可食用素材会提议吃饭回复体力，但"忍耐の种"会被烧成灰，另外该职业抗毒。
G级料理人	进食	吃饭时效果增加。
普通探险家	采掘	可以采集矿石，抗睡眠。
G级探险家	采掘	更容易采集到贵重矿石，采集距离更远。
普通虫捕り屋	捉虫	-
G级虫捕り屋	捉虫	更容易捉到贵重的昆虫，捕捉距离更远。
普通タル投げ师	投掷、匍匐前进	有炸弹就丢炸弹攻击，没有就丢石头。
G级タル投げ师	投掷、匍匐前进	投掷炸弹速度更快，是应对大型怪物的好帮手。
普通交易家	发现、潜入地下	可以发现一些隐藏起来的怪物，潜入地下时可躲避敌人的攻击，与大型怪物对战时必备。
G级交易家	发现、潜入地下	可以发现G级探险任务中埋在土里的宝箱，宝箱中有"スキルアップの実"或是"マタタビグレート"。
普通ハンター	攻击、恐吓	必备职业。
G级ハンター	攻击、恐吓	攻击力更高、出手更快、攻击距离更广。
普通音乐家	唱歌、跳舞	唱歌可治疗异常状态，跳舞可将隐藏的怪物吸引出来。
G级音乐家	唱歌、跳舞	可以驱散植物所散发出的危险烟雾，让猫猫们安全通行。

狩猎小贴士

首先要强调的一点是，艾鲁猫的战斗力是很低的，在探险任务中，面对普通怪物还可以靠着人多取胜，但在面对大型怪物时，硬碰硬就绝对行不通的，基本战术就是抓住怪物的弱点令其暂时昏迷，然后强行剥取素材走人。玩家如果不知道要如何应对的话，看猫猫给出什么指令也是个不错的提示。

猫猫有疲劳值设定，每参加一次探险任务，疲劳值就会累计，如果任务失败的话，疲劳值累积量会更大。疲劳值对猫猫的行动构成很大影响，蓝色状态下非常兴奋，移动速度快、提供指令积极准确；绿色状态下各方面都表现一般；黄色为比较疲劳；红色为极度疲劳。通过在集会所内进食或是后期泡温泉的形式可以恢复疲劳值，在进入探险任务前一定要将状态调整至最佳。

任务一览

注：任务不一定按照表格顺序出现，每天最多只会接到两个任务。

编号	人物	任务名	内容	报酬	触发时间及条件
1	记录系	记录系の说明	使用采集到的道具交换PP。	记录系成为同伴	游戏开始后
2	园长	ブ－ギ－を连れてき	前往牧场预定地把小猪带回来。	小猪成为同伴	游戏开始后
3	农场长	农场长クイズ	回答正确3个问题。	农场长成为同伴，农场开启	游戏开始后
4	ランチ	お鱼ちょうだい	给它5条鱼。	ランチ成为同伴	游戏开始后
5	リ－ル	マグロの一本钓り	钓一条ハリマグロ并送给リ－ル。	リ－ル成为同伴，入手一个ドデカボチャ	游戏开始后
6	渔场长	渔场长のお愿い	给它鱼饵。	渔场长成为同伴，渔场开启	游戏开始后
7	采掘长	采掘场を作ろう	给它3个采掘の油。	采掘长成为同伴，采掘场开启	游戏开始后
8	ネギ	草むしり	拔草（连续2天）。	ネギ成为同伴	农场升至LV2之后
9	虫捕り系	虫捕り系の大事なモノ	在LV2以上的渔场入手虫网，交给虫捕り系之后，再去钓捕虫笼。	虫捕り系成为同伴，捕虫场开启	游戏开始后数日
10	料理长	とりゅふ探し	骑上小猪前往海边猫石像附近，入手プラチナトリュフ。	料理长成为同伴，厨房开启	集会所LV1以后
11	マキバ系	コボボ探し	在探险任务中发现コボボ。	マキバ系成为同伴，牧场开启	集会所LV1以后
12	ツバキ	虫捕り对决	比赛捉虫，第一天捉20只以上，第二天捉30只以上。	ツバキ成为同伴	捕虫场LV1以后
13	园长	ブ－ギ－パ－ク开园	诱捕4只小猪，诱饵需要和农场长对话后才能获得，放置位置是在长屋猫婆婆旁边的猫石像处。	园长和4只小猪成为同伴，ブ－ギ－パ－ク解禁	农田LV2以上
14	エビカ	诗	回答正确3个问题，答案分别为：情热、大地の温もり，意味わかんニャイ。	エビカ成为同伴	集会所LV1以后
15	アニス	ワタシのダンナさま	举起アニス，把它带到料理长那里。	アニス成为同伴	集会所LV2并且料理长成为同伴后
16	タル爆长	タ－ル一家のタル爆弹	收集制作小爆弹的素材（はじけイワシ×3、ネジヤンマ×1、圆盘石×1）。	タル爆长成为同伴，タル爆弹工房解禁	集会所LV2以后
17	长老	长老の杖はどこ?	1.和广场左侧的ルナ对话；2.和农场左侧的ルナ对话；3.和长屋猫婆婆身后的ルナ对话；4.和钓鱼点旁边海水里的的ルナ对话。	ルナ成为同伴	集会所LV2以后
18	工艺家	スランプ工艺家	和建筑家一起出现，第二次见面后会触发任务，需要准备三件物品：シモフリトマト、アオキノコ、黄金鱼。	建筑家和工艺家成为同伴	集会所LV2以后
19	シソ	石いっぱい	清理田地周围的落石。	シソ成为同伴	田地LV2以后

TIPS 如果想让交易家送来某个指定道具的话，最好是在当天即将结束前先存个盘，然后派出交易家，再找マツリ举行宴会。转天看看有没有拿到想要的素材，没有的话就读档重来。不要派出交易家后再存档，因为在派出交易家的那一刻，就已经决定了会获得什么道具。

编号	人物	任务名	内容	报酬	触发时间及条件
20	管理人	管理人のおじいちゃん	完成任务17后出现，进入长屋会触发剧情，之后将长老搬至长屋即可。	管理人成为同伴	集会所LV2以后
21	イオ	フタを求めて三千里	给它5个タルのフタ，可以在村内的采集点找到。	イオ成为同伴	完成任务20后转天
22	モガ	ファッションチェック	要求换一套能令它满意的衣服。这个任务需要先和左边的衣装系成为同伴，之后用初始服装和モガ对话就行。	モガ成为同伴，カルチャ－ショップ解禁	集会所LV2以后
23	长老	长老、春がくる?	首先要和アリア成为同伴，它会出现在集会所外，花费PP点数购买它的物品后就可开启“花园桃幻乡”这张探索地图，派アリア去探险，转天可获得“热带イチゴ”，然后把它交给田地的ピンク。	-	集会所LV2、ピンク成为同伴后
24	长老	长老、胸ドキドキ	方法类似于任务23，首先要和アキンド成为同伴，然后派它去“虹香平原”探险，入手“マネアネモネ”，然后把它交给牧场的ミルク。	-	集会所LV2、ミルク成为同伴后
25	管理人	长屋のお扫除	拔掉长屋的所有蘑菇（包括屋里的）。	アオキノコ×30	长屋LV2以后
26	クツキン	食材探し	分别给它ドデツカブ、特产キノコ、カジキマグロ各一个。	クツキン成为同伴	集会所LV2以后
27	ニャ-ブル	ニャ-ブル虫クイズ	回答正确三个问题，答案分别为：カブトムシ、ほかの虫、カクバッタ。	ニャ-ブル成为同伴	集会所LV2以后
28	长老	长老お腹ペコペコ	和集会所内的料理长对话，不断入手长老要吃的食物，出现选项时选择“长老がボケて”。	热带イチゴ×1	集会所LV2以后
29	歌姬	歌姬と歌作り	先从集会所的工艺家处购入6个以上装饰品，再到建筑家处更换集会所内外观，转天歌姬就会出现。回答正确她的问题，答案依次为：心…とか？、いつまでもいつまでも、形のない大事なもの、大切にしたい。	歌姬成为同伴，音乐鉴赏模式开启	工艺家和建筑家成为同伴后
30	长老	ブ-ギ-假面、现る!	这个任务需要先开启ブ-ギ-パ-ク，再等到长老某天跑去广场骑猪的剧情出现后，与园长对话后出现，跑过长老就行。	-	ブ-ギ-パ-ク开園后
31	长老	ブ-ギ-假面、再び!	和园长对话选择赛跑时出现的任务，获胜即可。	-	任务30完成后
32	长老	ブ-ギ-假面、リベンジ	同上。	-	任务31完成后
33	长老	ブ-ギ-假面、ファイナル!	同上。	-	任务32完成后
34	サッファイア	サファイア石クイズ	回答正确五个问题，答案分别为：大地の结晶、カラット、ピッケル、ピュアクリスタル、虹色矿石。	サッファイア成为同伴	采掘场LV2以后
35	管理人	长老、立てこもる	前往长屋和管理人对话，分别上交道具ポポポミルク、激辛ニンジン、レアガ-リック，然后再当天快结束时和广场祭坛旁的マツリ对话选择举行祭典，转天再和长老对话。	-	集会所LV2以后
36	长老	事件!	先和钓鱼的リ-ル对话，然后给采掘长一个“大地の结晶”，再分别和管理人以及长老对话。	-	集会所LV2以后
37	长老	长老、村を视察	抱着长老分别前往海边、采掘场、ブ-ギ-パ-ク、长屋2楼、集会所前。	-	集会所LV2以后
38	长老	长老のものを取り返せ	分别和田地的ネギ、广场的ランチ、采掘场的ルナ对话，再和长老交谈。	-	ネギ、ランチ、ルナ成为同伴后
39	ネコ-ト	ネコ-ト	完成探索任务“海の王者ラギアクルス”。	ネコ-ト成为同伴	收集齐1～75号猫猫（除27号外）
40	长老	长老探偵	依次和虫捕り场的ニャ-ブル、广场的エビカ、牧场的マシロ对话，最后再回去找长老。	-	カロ成为同伴7天后
41	长老	长老の评判	依次和采掘场的アンバ-、广场的アキラ、畑的スイカ对话，最后再回去找长老。	-	カロ成为同伴11天后
42	长老	长老の身に…	依次和广场的カリスマ、农场的シイタケ、广场的ファング对话，最后再回去找长老。	-	カロ成为同伴13天后
43	馆长	タル忘れられる	把馆长带回集会所地下。	タルのフタ×1	G级解禁后
44	交易家	交易家がんばり中	前往猫地藏广场，和站在巨大猫石像前的交易家们对话，然后返回交易长处对话。	マタタビグレ-ト×1	G级解禁后
45	カロ	ライバル现る！？	在和ブ-ギ-パ-ク的园长对话选择赛跑时出现，赢得比赛即可。	小猪“ブ-ファン”成为同伴	任务33完成后
46	リ-ル	リ-ルのいかだ作り	回答它的提问，第一天随便选，第二天选择“ロ-プの结びが弱い”。本任务和任务47联动。	スキルアップの实×3	G级解禁后
47	アニス	オシャレな海岸食堂	和集会所的モガ对话，然后再和工芸家对话，上交10个“铁矿石”。再返回海边和アニス对话。本任务和任务46联动。	シ-サイドキッチン解禁	G级解禁后
48	マキバ系	どうぶつだいすき	和牧场门口的マキバ系对话，然后前往ブ-ギ-パ-ク找园长，再返回牧场。	-	G级解禁后
49	ピンク	ピンク色の畑	来到ブ-ギ-畑时发生，到ブ-ギ-パ-ク最右侧的草棚处拾取一朵花，交给ピンク。	ブ-ギ-畑解禁	G级解禁后
50	フエン	フエンの决意	来到ブ-ギ-畑时发生，给它10个もえないゴミ。村子的采集点可以挖到。	マタタビグレ-ト×1	远洋いかだ解禁转天
51	ハンタ-	ハンタ-、想思いにふける	来到虫捕りの木时发生，给它30个石ころ。	スキルアップの实×1	远洋いかだ解禁转天
52	キラ	ファン100匹できるかな	在ガ-グァ牧场发生，给它10个空きビン。	スキルアップの实×1	シ-サイドキッチン解禁后
53	ツバキ	ツバキがんばる	在虫捕りの木发生，给它10个畑の肥料。	虫捕りの木解禁，虫捕りのミツ×10	シ-サイドキッチン解禁后
54	ルナ	崖の上のルナ	在ガ-グァ牧场发生，和集会所门口的交易长对话，入手道具后返回ルナ处。转天再和它对话，给它一个“ギアノスの牙”。	采掘の油×10，タル爆弹采掘场解禁	远洋いかだ和シ-サイドキッチン解禁后
55	ヒナ	とべない鸟	在ガ-グァ牧场发生，给它一个“丸鸟の羽”。	ガ-グァ牧场解禁，牧畜の饲料×10	シ-サイドキッチン解禁后
56	ツバキ	ニャン术かくれんぼ	在ガ-グァ牧场发生，抱起ツバキ前往长屋的4层左侧尽头。	-	虫捕りの木解禁后
57	スイセン	ウルシを追って	在タル爆弹采掘场发生，抱起スイセン前去找ウルシ（可能是在猫地藏广场，或是在采掘场）。	スイセン成为同伴	タル爆弹采掘场解禁后
58	长老	ルナ再び	和广场的シ-フ-对话，选择“えっ！？ルナ！？”然后分别前往：ガ-グァ牧场上方的树后、ブ-ギ-畑的田地里、シ-サイドキッチン的海边岩石后面，取回长老的手杖后记得要还给长老才算完成任务。	シ-フ-成为同伴	タル爆弹采掘场和ブ-ギ-畑解禁后
59	エア	エアの落し物	在ガ-グァ牧场发生，调查地面上的闪光点，拾取エア遗落的饰品，转天再和她对话。	エア成为同伴	ガ-グァ牧场解禁后
60	アニス	ステキな海洋食堂	在シ-サイドキッチン发生，先前往ブ-ギ-パ-ク和占卜师对话，然后到集会所找工艺家，给它マボロシチョウ和ピュアクリスタル各一个，返回シ-サイドキッチン，把道具交给アニス。	追加三个菜单	シ-サイドキッチン解禁后
61	トマト	はらぺこトマト	在浴场发生，给它キレアジ×50、白いたまご×30、ハチミツ×10。	トマト成为同伴	G级解禁后
62	ルナ	火药の量にご用心	在タル爆弹采掘场发生，音乐结束后马上按A键。	タル爆弹采掘场升级	タル爆弹采掘场LV2以后
63	ツバキ	健气なツバキちゃん	在虫捕りの木发生，前往广场右侧小河的莲叶上采水，再返回虫捕りの木和ツバキ对话。	虫捕りの木升级	虫捕りの木LV2以后
64	リ-ル	いかだを大きくするニャ	在シ-サイドキッチン发生，连打A键即可。	远洋いかだが升级	远洋いかだがLV2以后

TIPS 探险任务中，如果对猫猫们提出的建议不满意的话，可以按下R键让它们重新提建议。

编号	人物	任务名	内容	报酬	触发时间及条件
65	番台	ココ掘れ、温泉	在ネコ地蔵广场发生，进入温泉开发地和番台对话，然后往前走，敲击3处冒出蒸汽的地方。	番台成为同伴，温泉解禁	同伴达到100人
66	番台	续・番台さんと工芸家	上交一个"大电光虫エキス"，需打通G级探险任务"特殊な雷光虫"	–	温泉解禁后
67	ニャン次郎	ニャン次郎とネコ-ト	在广场发生，给它マレコガネ×5。	–	温泉解禁后
68	ニャン次郎	どこでもお届けしやす	在广场发生，分别给料理长、采掘长和占卜师送东西，限时3分钟。不准使用土遁。	–	任务67完成后
69	ニャン次郎	ドデッカブ大量生产ニャ	给它150个ドデッカブ。	グリョ成为同伴	完成任务68之后
70	番台	マナ-を守るニャ	和番台身后的吵架三人组对话，选择"当然みんな可爱い"，然后再与番台对话。	–	完成任务67之后
71	ブ-ギ-假面レディ	ブ-ギ-假面レディ	在和ブ-ギ-パ-ク的园长对话选择赛跑时出现，赢得比赛即可。	–	温泉解禁后
72	ピンク	畑をキレイにするニャ	在ブ-ギ-畑发生，清理掉田地内的垃圾，然后前往广场的火堆旁入手"上质な灰"，返回ブ-ギ-畑和ピンク对话。	ブ-ギ-畑升至LV3	ブ-ギ-畑LV3以后
73	ヒナ	人形、运んでニャ	在ガ-グア牧场发生，把一旁的丸鸟模型拿给ヒナ。	ガ-グア牧场升至LV3	ガ-グア牧场LV3以后
74	园长	どうしたの? ブ-ギ-?	在ブ-ギ-畑发生，把生病的小猪搬去温泉。治好病后再搬回来。	–	温泉解禁后
75	ブ-ギ-假面レディ	ブ-ギ-假面レディII	在和ブ-ギ-パ-ク的园长对话选择赛跑时出现，赢得比赛即可。	–	完成任务71之后
76	番台	お风吕扫除なのニャ	在温泉发生，打扫掉地面上的泡泡。	マタタビグレ-ト×3	温泉解禁后
77	マサラ	东方からのお客样	在海边发生，去集会所和料理长对话，然后把"モ-レツマタタビ"交给マサラ。	マサラ成为同伴	G级解禁后
78	管理人	かくれんぼなのニャ	在长屋发生，分别前往2楼左侧的房间找シイタケ、3楼右侧的房间找パウダ-、4楼右侧的房间找馆长，最后再和管理人对话。	–	パウダ-成为同伴后
79	ピンク	野菜を作りたいのニャ	在ブ-ギ-畑发生，和农场长对话后，准备大黄金鱼和ガ-グアの青色羽各一个，然后前往广场火堆旁制作"上质な灰"，并将其交给ピンク。	ブ-ギ-农场升至LV4	ブ-ギ-农场LV4以后
80	リ-ル	飞んだ帆はどこへやら	在シ-サイドキッチン发生，去タル爆弹采掘场入手"飞んで行った帆"，交给リ-ル。然后连打A键即可。	远洋いかだ升级至LV4	远洋いかだLV4以后
81	ルナ	续・火药の量にご用心	在タル爆弹采掘场发生，选择肢随便选，然后到集会所找タル爆长交谈，返回ルナ处，音乐结束的瞬间按A键。	タル爆弹采掘场升至LV4	タル爆弹采掘场LV4以后
82	ツバキ	ぽかぽかしたいのニャ	在虫捕りの木发生，接温泉水来浇树。	虫捕りの木升级至LV5。	虫捕りの木LV5以后
83	ヒナ	续・人形、运んでニャ	在ガ-グア牧场发生，给它ガ-グアの青色羽×2、丸鸟の羽×5、ジュ-シ-ホタテ×2。然后将2个制作好的模型搬运到指定地点。	ガ-グア牧场升级至LV5。	ガ-グア牧场LV5以后
84	ピンク	灰农法なのニャ	在ブ-ギ-畑发生，分别和农场长、交易长对话，给交易长一个"黄金石の块"换取"上质な灰ミラクル"。再将道具交给ピンク。	ブ-ギ-畑升级至LV6	ブ-ギ-畑LV6以后
85	リ-ル	大渔いかだを作るニャ	在シ-サイドキッチン发生，给它ネンチャク草×10、のりこねバッタ×20，选择"粘着剂の乾き"，最后连打A键。	远洋いかだ达到LV6	远洋いかだLV6以后
86	ツバキ	ツバキの母心	在虫捕りの木发生，先到牧场找ミルク交谈，分别选择"ポポミルクが欲しい"，入手"ポポの极上ミルク"。返回虫捕りの木，把道具交给ツバキ，再选择"药…かな？"，前往长屋3楼找アロマ，选择"实は…"，入手"アロマの特效药"，把道具交给ツバキ。	虫捕りの木升级至LV6	虫捕りの木LV6以后
87	ルナ	续续・火药の量にご用心	在タル爆弹采掘场发生，到集会所找タル爆长，给它ハレツアロワナ×3、ニトロダケ×3、なぞの草×3，回去找ルナ，音乐结束的瞬间按A键。	タル爆弹采掘场升级至LV6	タル爆弹采掘场LV6以后
88	ヒナ	续续・人形、运んでニャ	在ガ-グア牧场发生，将丸鸟的模型放在通往猫地藏广场入口的道路上。	ガ-グア牧场升级至LV6	ガ-グア牧场LV6以后
89	シンチャ	ドリンク研究なのニャ	在シ-サイドキッチン发生，给它一个"樱火龙の鳞"。	マタタビグレ-ト×1	パル成为同伴后转天
90	长老	长老、再び恋をする	和长屋2楼左侧房间内的ルルル对话。	–	完成探险任务"长老vsレウス"以后
91	ニャン次郎	本物、お届けしやす	在广场发生，选择"良い香りがするニャ"的包裹，送给长屋的管理人，再返回广场和ニャン次郎对话。	–	完成任务69以后
92	管理人	お宝探し	在シ-サイドキッチン发生，直接去调查猫地藏广场的中央花坛，入手"金のアタリ券"，再和管理人对话。	ニジイロブスタ-×1	完成任务91以后
93	ニャン次郎	老山龙がやってきた	在广场发生，完成探险任务"老山龙がやってきた"。	ニャン次郎成为同伴	完成任务91以后
94	クレラ	落し物を探してニャ	在温泉发生，调查温泉中闪闪发亮的东西。	–	完成任务93以后
95	ニャン次郎	モンスタ-なんて怖くない	在广场发生，完成任务"タル配便の荷物を探せ"。	–	完成任务94以后
96	ニャン次郎	レア素材を集めるでやす	在广场发生，给它ニジイロブスタ-×15	–	完成任务95以后
97	ニャン次郎	ニャン次郎、走る	赢得小猪赛跑。	小猪タルル成为同伴	完成任务96以后
98	ニャン次郎	G级は一流の证	G级猫猫数量超过50。	–	完成任务97以后
99	ニャン次郎	大事なのは友情ニャ	总合好感度超过20000。	–	完成任务98以后
100	虫捕り系	新人登场ゴレンニャ-	在虫捕り场发生，和虫捕り系对话。	–	ニャン次郎、メ-ル、アロマ成为同伴后
101	ブ-ギ-假面レディ	ブ-ギ-假面レディIII	赢得小猪赛跑。	–	完成任务75和任务93

全艾鲁猫入手途径

No	姓名	性别	职业	加入条件
1	マイアイルー	-	-	初始
2	长老	男	长老	初始
3	情报屋	男	情报屋	初始
4	见习い受付娘	女	受付娘	集会所建成转天，在广场和她说话
5	受付娘	女	受付娘	集会所建成转天，在广场和她说话
6	イモート	女	受付娘	和出现在广场的イモート说话
7	管理人	女	管理人	完成任务"管理人のおじいちゃん"
8	农场长	男	农场长	完成任务"农场长クイズ"
9	渔场长	男	渔场长	完成任务"渔场长のお愿い"
10	マキバ系	女	マキバ系	完成任务"コポポ探し"
11	采掘长	男	采掘长	完成任务"采掘场を作ろう"
12	虫捕り系	男	虫捕り系	完成任务"虫捕り系の大事なモノ"
13	料理长	男	料理长	完成任务"とりゅふ探し"
14	タル爆长	男	タル爆长	完成任务"タール一家のタル爆弹"
15	记录系	女	记录系	完成任务"记录系チュートリアル"
16	工艺家	男	工艺家	完成任务"スランプ工艺家"
17	交易长	女	交易长	同伴数量达到25只后出现
18	建筑家	男	建筑家	完成任务"スランプ工艺家"
19	衣装系	女	衣装系	完成任务"ファッションチェック"
20	歌姬	女	歌姬	完成任务"歌姬と歌作り"
21	馆长	男	馆长	对话即可
22	モガ	女	カルチャー系	完成任务"ファッションチェック"
23	マツリ	女	宴系	花费3000PP
24	园长	女	园长	完成任务"ブーギーパーク开园"
25	占い师	女	占い师	幸运度5★时和她对话
26	マルチ	男	マルチ受付	集会所建成5天后
27	ネコート	女	旅人	完成任务"ネコート"
28	ネギ	男	菜园家	完成任务"草むしり"
29	シソ	男	菜园家	完成任务"石いっぱい"
30	ピンク	女	菜园家	猫婆婆处购入
31	シイタケ	男	菜园家	猫婆婆处购入
32	スイカ	女	菜园家	猫婆婆处购入
33	リール	男	钓り师	完成任务"マグロの一本钓り"
34	フック	男	钓り师	渔场升至LV4后出现
35	ブルー	男	钓り师	猫婆婆处购入
36	ロッド	男	钓り师	猫婆婆处购入
37	ルアー	女	钓り师	猫婆婆处购入
38	ミルク	女	饲育系	牧场有两头以上ポポ的状态下和她对话
39	ケイコ	女	饲育系	牧场LV3后和她对话
40	マシロ	女	饲育系	猫婆婆处购入
41	ヒナ	女	饲育系	猫婆婆处购入
42	レミィ	女	饲育系	猫婆婆处购入
43	ルナ	男	探险家	完成任务"长老の杖はどこ？"
44	サファイア	女	探险家	完成任务"サファイア石クイズ"
45	アンバー	女	探险家	猫婆婆处购入
46	ウルシ	男	探险家	猫婆婆处购入
47	トレニャー	男	探险家	猫婆婆处购入
48	ニャーブル	男	虫取り屋	完成任务"ニャーブル虫クイズ"
49	ツバキ	女	虫取り屋	完成任务"虫捕り对决"
50	ホワイト	女	虫取り屋	猫婆婆处购入
51	イエロー	女	虫取り屋	猫婆婆处购入
52	ギギ	男	虫取り屋	猫婆婆处购入
53	アニス	女	料理人	完成任务"ワタシのダンナさま"
54	クッキン	女	料理人	完成任务"食材探し"
55	オレガノ	男	料理人	猫婆婆处购入
56	シナモン	女	料理人	猫婆婆处购入
57	スパイス	男	料理人	猫婆婆处购入
58	ショウ	男	タル投げ师	小猪赛跑结束后在长屋回答问题
59	イオ	男	タル投げ师	在长屋回答问题
60	スミ	女	タル投げ师	猫婆婆处购入
61	モク	男	タル投げ师	猫婆婆处购入
62	テツ	男	タル投げ师	猫婆婆处购入
63	ソル	男	交易家	花1200PP购入アイルー荷车
64	ネロ	男	交易家	花3600PP购入支拂い船
65	アリア	女	交易家	花7200PP购入气球
66	トレード	男	交易家	猫婆婆处购入
67	アキンド	男	交易家	猫婆婆处购入
68	ランチ	男	ハンター	完成任务"お鱼ちょうだい"
69	カロ	男	ハンター	举行10次以上宴会才会出现
70	フエン	男	ハンター	猫婆婆处购入
71	ファング	男	ハンター	猫婆婆处购入
72	ハンター	男	ハンター	猫婆婆处购入
73	エビカ	男	音乐家	完成任务"诗"
74	モポ	男	音乐家	收集全部7张乐谱，途径是在海边拾取到的漂流瓶，第一次放入"なぞの草"，第二次放入"ドテカボチャ"
75	キラ	女	音乐家	猫婆婆处购入
76	アキラ	男	音乐家	猫婆婆处购入
77	カリスマ	男	音乐家	猫婆婆处购入
78	ヤオ	女	自由猫	猫婆婆处购入
79	ザザミー	男	自由猫	猫婆婆处购入
80	モモ	女	自由猫	在牧场，マシロ和她对话时插入即可
81	トリップ	男	自由猫	タル爆弹采掘场完成转天和它对话
82	ジーニャアス	男	自由猫	猫婆婆处购入
83	ニラ	男	自由猫	在田地，ネギ会与它争执
84	パウダー	女	自由猫	猫婆婆处购入
85	メール	女	自由猫	猫婆婆处购入
86	ロック	男	自由猫	キャビア成为同伴后8天，它会出现在猫地藏广场
87	エア	女	自由猫	完成任务"エアの落し物"
88	ニャーベルト	男	自由猫	和海边神志不清的猫对话，依次选择"音乐家？"、"乐谱？"、"空きビン？"
89	ジャグラー	男	自由猫	猫婆婆处购入
90	アズーロ	男	自由猫	猫婆婆处购入
91	スイセン	女	自由猫	完成任务"ウルシを追って"
92	バグス	男	自由猫	猫婆婆处购入
93	キャビア	男	自由猫	シーサイドキッチン修建完成后成为同伴
94	カヤ	女	自由猫	猫婆婆处购入
95	アンモ	男	自由猫	猫婆婆处购入
96	ランス	女	自由猫	猫婆婆处购入
97	ニャリーゼ	女	自由猫	先要在猫地藏广场拾取它的帽子，几天后会在广场左上角的树附近再次拾取帽子，之后在渔场可以和它对话
98	タイショウ	男	自由猫	猫婆婆处购入
99	ニャッスル	男	自由猫	猫婆婆处购入
100	フィット	女	自由猫	猫婆婆处购入
101	ガノ	男	自由猫	远洋いかだLV4后可以从海里钓上来
102	クレラ	女	自由猫	猫婆婆处购入
103	クイーン	女	自由猫	猫婆婆处购入
104	ルルルル	女	自由猫	猫婆婆处购入
105	クリケット	女	自由猫	猫婆婆处购入
106	ロジカ	男	自由猫	猫婆婆处购入
107	ニーナ	女	自由猫	猫婆婆处购入
108	ショット	男	自由猫	猫婆婆处购入
109	ドク	男	自由猫	猫婆婆处购入
110	モミジ	男	自由猫	任意猫成为G级猫后出现
111	アロマ	女	自由猫	猫婆婆处购入
112	チャチャルー	男	自由猫	猫婆婆处购入
113	トマト	女	自由猫	完成任务"はらぺこトマト"
114	パール	女	自由猫	猫婆婆处购入
115	リク	男	自由猫	猫婆婆处购入
116	カイ	男	自由猫	猫婆婆处购入
117	マサラ	女	自由猫	完成任务"东方からのお客様"
118	ゲリョ	男	自由猫	完成任务"ドデッカブ大量生产ニャ"
119	オウジ	男	自由猫	猫婆婆处购入
120	ホタル	女	自由猫	猫婆婆处购入
121	シーフー	男	自由猫	完成任务"ルナ再び"
122	マハラニャ	男	自由猫	在广场靠近ブーギーパーク门口的地方和マハラニャ对话，选择"ありがとう"
123	シンチャ	男	自由猫	温泉解禁时
124	パル	男	自由猫	在シーサイドキッチン附近和パル对话，选择"得意料理はなに？"
125	ユクモ受付娘	女	受付娘	升级为G级村之后
126	番台	男	番台	完成任务"ココ掘れ、温泉！"
127	ニャン次郎	男	宅配屋	完成任务"老山龙がやってきた"
128	邮便屋	男	邮便屋	开始游戏后第5天加入
129	团长	男	探检家	ランチ、ルナ、エビカ成为同伴后，靠近田地与其对话
130	看板娘	女	音乐家	ランチ、ルナ、エビカ成为同伴后，靠近田地与其对话
131	レギオス	男	ハンター	ランチ、ルナ、エビカ成为同伴后，靠近田地与其对话

系列的二十周年，《职业进化足球 2016》依旧在进化，从游戏画面到物理引擎，这个老牌足球游戏在今年的九月，带着自己的全新改变，再次与广大球迷玩家见面。今年《职业进化足球 2016》一扫前些年的颓势，获得了业界媒体极高的评价，广大“实况”玩家今年也终于可以挺直了腰杆说一句：“《职业进化足球 2016》好玩！”

文 胖小笛儿 美编 anubis

PES 2016 PRO EVOLUTION SOCCER

攻略透解 GUIDE THROUGH

版本 1.01

白金时间：除网战相关外，30 小时左右。

职业进化足球2016	Konami	体育
多机种 Pro Evolution Soccer 2016		中文版
2015年9月15日	在线1~22人	对应年龄：全年龄
售价为PS3/X360：49.99美元、PS4/XOne：59.99美元		

操作指南

众所周知国内《实况足球》的粉丝数量之广，玩家水平之高都十分可观，不少转战《FIFA》的玩家都是从“实况粉”一路过来的。类似这种足球游戏，单讲操作的话，首先笔者自认实力不济，另外竞技类游戏的水准还是要通过不断游戏来积累，所以攻略中对于操作技巧方面也只是浅抒己见。另外由于杂志已经多年没有编写过《职业进化足球》的攻略，在本次攻略中为照顾新手玩家，会多用一些篇幅在基础操作和游戏模式的介绍。日后更多进阶操作和实用技巧，会在《游运汇》栏目中与大家多多分享。

基础操作（进攻篇）

PS3	PS4	X360	XOne	作用
左摇杆	左摇杆	左摇杆	左摇杆	带球移动
右摇杆	右摇杆	右摇杆	右摇杆	技巧动作
□	□	X	X	射门
×	×	A	A	地面传球
○	○	B	B	空中传球/横传球
△	△	Y	Y	直塞传球
L1	L1	LB	LB	切换球员
L2	L2	LT	LT	手动控制
R1	R1	RB	RB	加速移动
R2	R2	RT	RT	特殊控制
十字键↑/↓	十字键↑/↓	十字键↑/↓	十字键↑/↓	预设战术切换
十字键←	十字键←	十字键←	十字键←	防线后撤
十字键→	十字键→	十字键→	十字键→	防线前移

※角色移动操作可以调整为使用十字键控制，更改后使用左摇杆与十字键原有功能对换。

基础操作（防守篇）

PS3	PS4	X360	XOne	作用
左摇杆	左摇杆	左摇杆	左摇杆	球员移动
右摇杆	右摇杆	右摇杆	右摇杆	手动切换球员
□	□	X	X	控制队友协防
×	×	A	A	施压
○	○	B	B	飞身铲球
△	△	Y	Y	守门员出击

▲游戏按键可以自定义调整。

进攻操作

进攻操作以 PS4 版本为基础，除了触控板操作在其他主机上有所不同外，其他操作玩家只需自行对照手柄按键即可。

盘带

左摇杆+R2	紧密盘带
左摇杆+R1	加速带球
R1×2+左摇杆	速度爆发
球静止时按R2+右摇杆（任意方向）	敲球
放开左摇杆按下R1	急停
放开左摇杆按下R2	急停并随后面向对方球门
L3+R3+L1+L2	假摔

盘带是游戏中最基本的动作，有时仅凭简单盘带就能发挥出令人意想不到的作用。除了最简单的推动左摇杆带球移动外，游戏的带球有三种不同的节奏，紧密盘带、加速带球和速度爆发，通过这三种速度的变化，有时就能将对方的防守球员甩开。加速带球是最原始的摆脱防守的技巧，利用速度优势甩开对手是最简单有效的手段。加速爆发则适用于强行突破防线，或者甩开已经跟上的防守队员时使用。相对于爽快的加速，在游戏中也必须明白减速的重要性，在加速时使用

急停就有机会造成对方防守球员失去重心，使用R2则可以让带球球员快速面向球门停球。当有时面对防守无法摆脱时，先使用紧密带球先将球护住，再寻找空挡前进也极为实用。另外在游戏中无论球员能力有多高，在高速移动中使用特殊动作都有可能失去对皮球的控制，所以如果对方防线已经完成包围，一定要尽量降速以便应对对方的逼抢。至于假摔方面，由于目前版本游戏中各种判罚尺度都十分宽松，所以即使假摔的逼真也不见得能博到犯规，不过如果在禁区内实在走投无路倒可以一试，毕竟宽松的判罚尺度下，也导致假摔很少会吃到牌子。

停球

操作	作用
接球时按下R3	挑球
推左摇杆后松开后按下R2	停球并面向对方球门
左摇杆放开停球之前按住R1	漏球假动作
向着球的方向推左摇杆，当球员停球时按下并按住L1+R1	停球假动作

停球技巧是游戏中非常实用的小技巧，因为对方的防守经常会选择在玩家停球不稳时上前断球，所以熟练的停球操作是护球的重要手段。在停球技巧中，挑球加上技巧动作配合使用，可以轻松过掉对方球员的紧逼防守。面向对方球门停球与盘带中的急停并随后面向对方球门动作类似，停球的变速可以晃开高速补防的对手，在禁区附近的急停也可以找到破门良机。对球队战术走位熟悉后，配合球员位置进行漏球假动作传球，也是一个非常难以防守的技巧。

花式盘带

对于一个精于战术的玩家而言，在不使用花式盘带的前提下就可以靠着精妙的配合打出高质量的比赛，但是如果想增加游戏的乐趣，同时通过令人眼花缭乱的操作让比赛变得更加精彩，就一定要掌握花式盘带的技巧。花式盘带技巧在游戏中使用时要注意球员的盘带能力，使用一些脚下技术平庸的球员来做花式盘带则会弄巧成拙。通过花式盘带动作在保证更好护球的同时，也可以利用充满欺骗性的假动作晃开防守队员的重心来获得进攻机会。另外在使用花式盘带时一定要明白做出这个动作的意图，比如在与AI对抗时，花式盘带大都是为了创造更好的带球突破的机会，而与玩家对抗时则是为了欺骗玩家的防守判断，所以在实际游戏的应用中要注意不同情况下的选择。

※列表中部分技能需要有前提技能方可做出，这些技巧在表格中的名称后会以★注明。

上半身假动作	
操作	作用
右摇杆推向球员左侧松开后使用左摇杆移动	上身假动作向左
右摇杆推向球员右侧松开后使用左摇杆移动	上身假动作向右

插花技巧	
右摇杆从球员面前移动到左侧松开后立刻向前推左摇杆	剪刀脚假动作向左
右摇杆从球员面前移动到右侧松开后立刻向前推左摇杆	剪刀脚假动作向右
球员拥有对应技能时使用剪刀脚假动作	★高速剪刀脚假动作
右摇杆从球员右侧移动到面前松开后立刻向前推左摇杆	向左插花
右摇杆从球员左侧移动到面前松开后立刻向前推左摇杆	向右插花
右摇杆从球员面前向左转动到右侧松开后立刻向前推左摇杆	连续右脚剪刀脚假动作
右摇杆从球员面前向右转动到左侧松开后立刻向前推左摇杆	连续左脚剪刀脚假动作

踩球技巧	
右摇杆向后左摇杆向前推至右侧方向	向后拉球后向触球脚同侧趟球
右摇杆向后左摇杆向推至左侧方向	左侧假动作
球员拥有对应技能时使用向后拉球后向触球脚同侧趟球	★内部弹起

牛尾巴技巧	
右摇杆推向球员右前方同时左摇杆推向左前方	脚外侧触球后以脚内侧反方向带球
右摇杆推向球员左前方同时左摇杆推向右前方	脚内侧触球后以脚外侧反方向带球
球员拥有对应技能时使用脚内侧反方向带球	★牛摆尾动作
球员拥有对应技能时使用脚外侧反方向带球	★反向牛摆尾动作

转身技巧	
右摇杆从球员前方旋转一圈（顺时针逆时针皆可）后左摇杆向前推至任意方向	饶月式转身

转弯技巧	
右摇杆推向球员任意一侧后使用左摇杆移动至任意方向	两次触球
右摇杆推向球员前方同时左摇杆向前推至正前正后意外任意方向	压步转弯

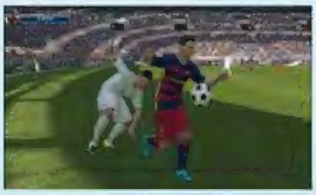
海底捞月假动作	
当球在半空时，按住R3并推动左摇杆	海底捞月
球员拥有对应技能时使用海底捞月	★新月式转身
朝着对方球员反向按住R3并推动左摇杆	★背身人球分过
R3×2	彩虹式后脚跟挑球

假踢技巧	
按下传球或射门后在球员完成动作前按×	假踢
球员拥有对应技能时按下传球或射门后在球员完成动作前按×+左摇杆任意方向	★向后切球

实用心得

笔者个人在使用花式盘带时通常以护球为目的，多用于与对方防守周旋，很少使用花式动作强过防守队员。这种情况下以使用踏球技巧和转弯技巧为主，这种盘带方式可以将球稳稳控制在脚下，让进行带球移动变得更为保险。新手看到老玩家流畅的带球背身躲过防守球员时，其实都是使用了两次触球这样的技巧。不然如果贸然使用左摇杆转身的话，是很容易被对手抢断的。压步转弯这种技巧，则可以通过急停的动作来骗过对方重心。这种打法通常要保证自身的耐心，通过不断的盘带调动对方防线后，寻找到最合适的时机后再突然加速突破。

单纯突破的话，本作中的挑球是一个神技，只要球员能力足够，强突对面一两个后卫不成问题。使用挑球技能和玩家对战的话，可以通过寻找同纵轴线上的其他球员遮挡视线后再使用挑球技能，可以让动作变得更加隐蔽且有效。有时遇到对方防守紧逼的话，背身后使用人球分过也是不错的选择。突破时如果使用的球员盘带能力一般的话，则推荐通过普通盘带后突然变线加速来突破防守，变线的方向要选择对方防守队员移动的相反向，这样才能最大限度的延误对手。



射门

操作	作用
R2+□	搓射
L1+□	吊射

本作中守门员的防守能力一般，在禁区有后卫球员的情况下也很少会选择出击。在本作想要在中距离突袭射门，成功率并不会太高。在这一点上，《职业进化足球2016》和《FIFA 16》有着比较明显的不同，除非能在远距离打出比较刁钻的射门，不然的话还是不推荐在中距离起脚。游戏中使用R2+□的控制射门，也就是搓射可以踢出弧度

TIPS 进行锁定球员的比赛时，按下R2×2可以呼叫队友传球。

非常大的射门，尤其在中近距离时，不需要使用太大力的射门就可以踢出弧线球，同时也保证了皮球不会飞出门框范围增加进球的几率。至于吊射射门，由于其本身不易控制，很容易高出球门横梁，除了和玩家对战时，对方有控制守门员出击的习惯可以偷袭空门外。在对战电脑时，并不推荐玩家使用这种高难度的射门方式。

传球

地面短传

操作	作用
L1+×，队友跑出位置后按直传	三角短传
传球后按下R2	传球球员移动

通过 × 键实现的地面短传，是渗透对方防线最简单稳妥的手段。短传在比赛中多用于在中场位置向对方防线推进，合理的短传可以有效弥补盘带能力的不足。就进攻而言，短传的直接杀伤力不高，想要从中场一路传球到对方禁区基本没有什么可能。但是通过三角短传的操作，可以控制队友跑出攻击机会。另外如果希望将球队整体带动到进攻中来，可以在传球后按下 R2，让每一名传球后的球员参与到进攻中来增加进攻火力。短传也可以配合上文停球技能中提到过的漏球假动作，或者大力短传后控制接球球员使用挑球来增加短传的变化。

直传球

操作	作用
L1+△	高空直传球
R2+○	高空传球

△按键的直传球相对于短传来说，在进攻端更具杀伤力，与短传多用来倒脚不同，一次精准有力的直塞往往可以直接撕裂对方后防线，帮助锋线球员轻松得分。从传球速度来讲，直塞球的出球速度要慢于短传，所以选择传球的时机非常重要。另外使用直塞球时，由于受到传球方向的限制，如果力度判断不好非常容易造成锋线球员越位或者干脆追不上皮球。对于操作一般的玩家而言，其实直传球距离越远反而越有容易操作，这样既可以保证传球的突然性，而有效的撕裂防线，同时也不需要过多顾忌传球力度。高空直传球则更加粗暴，只要距离控制合适，直接无视对方的防守直接到达攻击内线的途径。至于 R2+ ○的高空传球在我方半场时，可以当做距离更远的高空直传球使用。当玩家熟练操作游戏的直传球后，会发现传球的力度和方向其实有很多讲究，传向空位的直塞会更具威胁，所以随着游戏的进度和水平的上升，不妨尝试将直传球的辅助功能关闭，以使出更加变幻莫测的直传。另外，通过下方小地图来判断队友位置这个习惯一定要养成。如果有时觉得反应不过来，可以在选项中将双方球员表示的图标颜色做一些修改，让双方球员在小地图上有鲜明反差后，会对观察地图产生十分有利的帮助。

横传球

操作	作用
○×2	地面横传球
R2+○	高空横传球
L1+任何类型横传	提前传中

横传球在足球游戏中，属于最高效的一种传球技巧，来到底角大脚传出后，可以轻松将球传到远处被对方防线放松盯防的球员，如果落点准确还能助攻队友在禁区内直接打门。在《FIFA》系列"游戏中横传球属于长传的一种，从后场开始的横向长传都被成为横传球。但是因为《职业进化足球》较长时间的玩家积淀，关于横传球的设定偏向于玩家一贯认知的下底传中。边路球员利用速度突破对方防线来到底角后，通常想切入中路自行创造射门机会十分困难。于是横传球与边路突破配合简单直接的进攻手段，成为了大部分玩家的得分首选。横传球对意识的要求相对较低，玩家只用通过不断的游戏熟悉传球的力道和距离，就可以发挥出横传球的进攻威力。如果对方边路球员跟的比较紧，使用 R2+ ○的高空横传球可以让皮球绕过紧逼的防守球员。地面横传球可以用在对方防线出现缺口的时候，接球后方便中路球员做出更多的选择，不过由于地面传球的速度和位置，没有合适的机会还是谨慎使用。最后的提前传中则适应于一些中路球员快下的进攻中，有时对方选择提前阻截传中路线而不上抢时，使用不同种类的提前横传球，可以在毫无压力的环境下传出高质量的传中球，让他们尝到厉害。

组合策略

操作	作用
L1+右摇杆	队友控制

当玩家熟练掌握个人进攻技巧后，就可以尝试使用组合控制来控制队友打出更精妙的配合。队友控制在游戏中分为手动和助攻两种模式，可以通过编辑个人设定中队友控制选项更改。在助攻模式下，球员只会单纯的向对方半场前进，如果更改为手动则可以在按下 L1 后通过右摇杆来控制队友跑位，使用队友控制可以让自己的进攻变得更为灵活且难以预测。

特殊控制

操作	作用
L2+任意操作	手动控制

特殊控制中的手动控制是一项非常好用的能力，当玩家按下 L2 按键后，控制的球员脚下会出现一个箭头，此时玩家的传球或者射门操作都会以箭头的方向为参照，这种技巧在偷袭射门或者预判传球时

游戏文化 GAMES CULTURE

攻略透解

职业进化足球2016

TIPS 进行锁定球员的比赛时，按下左边触控板可以切换摄像机角度。

都可以发挥不错作用。同时因为手动控制功能对应按键，所以即使玩家不关闭游戏的辅助功能也可以在比赛中随时使用。不过由于距离问题，手动控制的箭头不易瞄准，还是要在熟悉游戏后再尝试使用。

选择○的飞身铲球，这样即使断不到球也能使对手减速。同时在当前版本下，游戏的判罚尺度十分宽松，防守中只要觉得机会合适只管放铲即可。因为游戏中的边路球员依旧十分强力，如果对手选择强行突破打传中球的话，就要收缩防线到内线固守了。越位陷阱则用于对付喜欢远距离长传的对手，适当的使用越位陷阱比玩命的追着对付的进攻球员退防要有效率的多。

守门员控制

持球	
放开左摇杆，按下R1	将球按下或捡起
×	手抛球
△	空位手抛球
○	大脚开球
按下任意传球键，再次按下×	假传

无球	
L1+R3	切换至守门员
按住×使用左摇杆微调位置	自动站位
按住R1+×	守门员出击
○	封堵
××2	守门员身体救球
按住R3	守门员拦球

守门员操作在持球部分没有什么要特别注意的地方，只要小心不被对方前锋偷机将球安全发出即可。不过游戏中有些门将有着出色的脚法，他们的大球开球有着十分的精准度，另外在比赛的最后时刻，也不要忘了可以选择他们发角球或任意球。

作为球门的最后一道防线，守门员在无球时就比较令人操心了，正如上文所说，游戏中AI控制的守门员并不喜欢出击，有时对方进攻球员可能已经失去了对球的控制，缩在门前的门将往往会浪费掉提前防守的大好时机。遇到上述情况时记得按下△键，AI就会控制守门员出击防守。至于手动控制守门员，个人不是十分推荐，毕竟AI控制守门员虽然不济，但玩家从后卫猛然切换到守门员后，往往也无法正确判断对方的射门角度，倒不如交给电脑来控制，至少丢了球还能把锅甩出去（笑）。而如果锁定守门员进行游戏的话，对守门员的封堵和拦截等操作还是要进行一些了解。

庆祝动作

操作	作用
左摇杆	移动
R1+左摇杆	快速移动
□	庆祝动作1
△	庆祝动作2
×	进球庆祝动作1
○	进球庆祝动作2
左侧触控板	开启/关闭操控指引

游戏中进球后，如果不按下OPTIONS按键的话，玩家就可以控制球员做出庆祝动作。庆祝动作可以在球员编辑中进行修改，游戏中不少明星大腕的庆祝动作都是自己的招牌动作，难免显得比较矜持委婉，玩家可以发动自己的想象力为球员们做出自己喜爱的更改。

防守操作

操作	作用
按住R1+×	追击
连按□后按住	要求多名队员包夹
十字键→×2	越位陷阱
××2	铲球

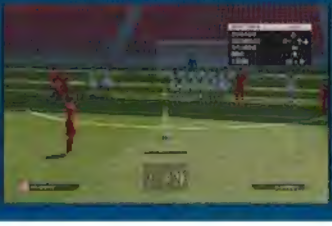
防守对于玩家而言，既是考验对足球的了解程度，也是一种心理战，进攻的球员希望骗过防守方，而防守方则是要努力的看破对方进攻时的路线。在游戏的防守中，向对手展开区域性的堵截，缩小他的活动范围是最稳妥的防守方式，防守时切忌盲目加速，如果遇到老道的玩家，一个变线防守队员就可能会被轻易甩开。如果对手是喜欢通过传导球来渗透进攻的话，则要不断手动切换球员来预判传球位置伺机断球。另外本作中连按×的铲球，动作十分缓慢，如果不能紧贴对方带球球员的话，这种断球反而会影响追防。尤其在迎面顶防时，尽量

定位球

任意球

操作	作用
左侧触控板	选择任意球球员
R1	开/关罚球指导线
右摇杆左右	调整任意球角度
左摇杆	控制任意球轨迹
球员完成射门动作前再次按下□	电梯球射门
R2	固定任意球轨迹
L1+右摇杆	切换为无球球员抢位
L2+↑	让第二任意球手站在球的一侧（按两次↑为取消）
L2+↓	排列第二任意球手和第一任意球手（按两次↑为取消）

※通过L2键可以控制第二任意球手进行轻敲传球和假射门等动作。



本作在目前版本下，因为判罚相对宽松，很难获得任意球机会，所以一定要多多练习任意球技术，来提高任意球执行的成功率。当任意球距离超过30米以外时，请尽量避免直接射门。较远的距离下，

TIPS 联机对战时，当球员为无球状态时按下L2+右摇杆任意方向可以在游戏中聊天。

尽量执行战术任意球，通过传球的配合来偷袭对方球门。如果距离在20米左右，可以根据任意球位置选择不同的打门方式。通过右摇杆调整任意球大概方向后，以左摇杆微调任意球轨迹，在禁区两侧接近底角的位置执行任意球可以尽量踢一些带有弧线的射门，任意球手尽量选择惯用脚与任意球位置相反的来执行。如果获得任意球的机会在门前区域，可以通过向人墙左右边缘到球门两个底角的空隙，使用左摇杆将任意球轨迹调整到紧贴地面后踢出大力地滚球射门，这样的射门方式如果没有被人墙干扰到成功率极大。电梯球射门则属于比较有难度的动作，使用时可以尽量将任意球角度调整到对方人墙最低的位置来增加成功率。

玩家在防守任意球时，也可以进行一些手动控制，使用○键可以控制球员跳起阻挡，□键从人墙中上抢，△＋左摇杆为调整守门员站位。

角球

操作	作用
L1	召唤另一名球员向底角跑动

角球的操作方式与任意球类似，唯一不同的是在正常情况下角球必须通过至少一次传球才能攻门。在与电脑比赛时，只要对角球传出后的落点多加练习即可。与玩家对战时，有时对手在封堵传球路线时有着出色的判断，所以直接传中往往会导致丢球，有时还会送给对方一次反击的机会。所以这种情况下，要多多利用一些短传配合来执行角球。通过L1键呼叫队友来底角接应，除了可以将球传给这名队友重新组织进攻外，也可能对对方防守起到迷惑作用，如果遇到激进的玩家，有时这个跑向底角的队友会吸引对手控制多名球员前来包夹，此时就为禁区内的队友创造了更宽阔的进攻空间。另外在执行角球时，一定要养成习惯多多观察队友位置，有时精于攻门的队友会在禁区外埋伏，如果你成功将球传到这样的球员脚下，他在30米左右的大力射门对对方门将具有极大的威胁。

点球

操作	作用
R1	显示点球位置
L1+□	吊射

十二码的点球是最轻松的得分机会，技巧上并不困难，除了部分能通过球员射门动作来分析点球角度的大神外，点球无非是玩家之间在心理上的对决。在与玩家比赛时，有时会遇到不少玩家的门将站位都会偏于正中位置，故意留出一块射门空间，有时往往点球球员会下意识的向这个方向点球，如此一来便落入了对方的设计。这种情况下对方其实扑救的注意力就是放在空出的位置，所以反其道而行之向另外一侧起脚往往成功率更高。有时为了追求更为刁钻的点球角度，可能会导致点球偏出门框。所以多多使用L1+□的吊射来制造射门的时间差，也是一种可以很好扰乱对手判断的点球方式。

游戏菜单介绍

本作的UI菜单十分简单，五个大的菜单选项分别归类五种功能，菜单的背景会进行球员的动作展示。

HOME：这个模块就记录玩家最近游玩过的模式，在此处按下□键，可以选中其他喜欢的模式固定在这一页方便快速选择。光标选中不在HOME页面的模块后，也可以直接按□键进行固定。

MATCH：此模块包括六个快速游戏模式，除了第一个表现赛外，剩下五个都是不同类型的网络对战模式。

COMPETITION：包含以晋级赛模式进行的五种授权杯赛，以及两种模拟杯赛。

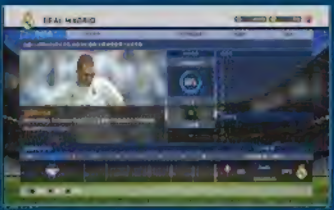
FOOTBALL LIFE：游戏中最具游戏性的三种模式，俱乐部模式、大师联赛和一球成名模式。

EXTRAS：包括训练模式，编辑模式以及各种游戏选项设定。

一球成名 BECOME A LEGEND

一球成名模式中，玩家需要使用固定的球员进行比赛，在比赛中获得出色的表现来为自己争得荣誉。与前作相同，玩家可以自建球员开始生涯或者直接选择超级巨星进入游戏。自建球员将会更有乐趣，不过相应的就需要玩家付出更多的时间来帮助球员提升能力。一球成名界面顶部一共有六个主菜单，开始游戏菜单让玩家进入比赛，球员菜单可以设置球员训练和观看球员资料。当玩家的球员合约即将到期时，谈判菜单将会开启，玩家此时可以在通过这里来为球员签下新的合同。球队信息菜单内可以查看自己所在俱乐部的新闻和战绩，数据库内则可以查看大联赛中的排名和信息。最后的系统菜单可以进行存档和读档，还可以通过一般设定来即时更改比赛难度和时间。

与前作相比，一球成名模式依旧没有什么进化，球员的评价内容仍旧有些单调，除了进球外，其他表现都无法有效提供赛后评价，这也限制了玩家基本只会选择进攻球员来进行游戏。签订合约和赛场外的内容也没有什么进步，就现今其他体育游戏的类似模式来说，一球成名的游戏性不高，玩家即使没有系列的经验也可以很快掌握这个模式的玩法。



相关奖杯攻略

一球成名的几个奖杯是游戏中最为消耗时间的，如果单纯为了解锁奖杯的话，推荐玩家选择一名优秀的进攻球员，之后在编辑模式中将其能力值调满，再以最低难度进入游戏，将每局时间调整为五分钟，就可以横扫足坛了。当然如果依旧觉得不保险的话，可以随手将其他几个知名球员的能力降低，拿下奖杯就更是十拿全稳。模式中在第一个赛季即可拿下欧

TIPS R1+R2的超级取消，可以撤销游戏中的任何指令。

洲最佳球员，并成为联赛最佳十一人。赛季结束后转会去亚洲球队，在拿下亚洲杯后，从冬季转会窗口进入南美联赛中排名靠前的强队，帮助其夺冠的话就可以拿下亚洲足球先生和年度南美洲球员两个奖项。之后重返欧洲豪门，帮助球队夺冠，世界足球先生的奖项也同时可以收入囊中。在这个模式中要注意，选择跳过比赛的话，游戏是不会模拟出玩家在比赛中的表现的，所以跳过一场就相当于少打一场。另外此模式下一定要抑制队友的发挥，避免被队友抢走奖项。

大师联赛 MASTER LEAGUE

这个模式已经多次出现在了系列作品中，今年的大师联赛和以往相比，玩法上也没有太多进化。更加智能的球探系统将一些交易变得简单化了，玩家不需要再对合同金额进行手动调整，反而有些削减了游戏的乐趣。除了签订合同变得更为简单外，因为游戏支持简体中文，所以在游戏中了解各种信息也十分方便，这个模式也更加适合新手玩家尝试。大师联赛整体来说属于玩法简单，内容丰富的一种游戏模式，其真正的乐趣还是在于玩家通过自身对足球的不同认识来调整球队。同时大师联赛的UI界面和一球成名模式极为类似，这里就不对大师联赛多做赘述。

相关奖杯攻略

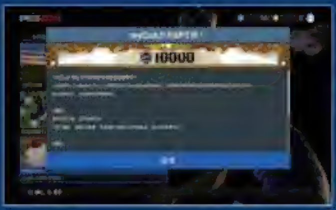
大师联赛的几个奖杯拿法与ML模式的类似，进入游戏后推荐直接选择豪门球队，之后将球队的能力值调满后选择低难度进入游戏。大师联赛的一个好处是所有比赛都可以选择跳过，凭借着修改后的球队能力，跳过的比赛也几乎可以拿到百分百的胜率。游戏过程中除了对本队球员的续约外，其他合同谈判都可以直接忽略。第一个赛季选择执教欧洲球队参加欧冠，获得欧洲霸主和欧洲三冠王奖杯，成为球会排名第一也没有太大难度。之后从第四年开始选择执教国家队同时更换球会解锁剩余奖杯，由于此时玩家已经离开了之前调整过数据的球队，如果担心使用电脑模拟会输掉比赛的话，可以另存档进行S/L大法或者直接手动游戏，解锁全部相关奖杯只需不到一天时间即可。

MC模式 MY CLUB

借助主机网络化服务逐渐完善的春风，各大体育游戏都开始着力打造各自品牌的线上模式，本作中KONAMI也将MC模式这种将球队经营与网络对战相融合的系统打造成为了游戏的主要模式。与单纯的在网络对战相比，玩法丰富的MC模式更加被玩家的期待，内置氪金系统后，玩家也会为游戏厂商带来更多利益，他们也当然乐得将这种模式发扬光大。这个模式下玩家需要从全面操控俱乐部的每一个环节，从战术到教练以及全队的球员都由玩家选择，在不断游玩赚取游戏货币后，玩家要签下合适的球员与教练，通过合理搭配提升球队战斗力，最终成为最强俱乐部。

游戏货币

本作中游戏共有两种货币，一种是和可以通过游戏和达成挑战就可以获得GP点数，这种GP点数也可以在其他游戏模式中获得，推荐在开始MC模式前先将游戏的技巧训练完成，这样就可以获得不少GP点数，方便进入MC模式后使用。另外一种则是通过游戏商城付费购买或者参与游戏活动以及解锁游戏成就来赚取MC金币。两种货币相比MC金币的购买力要强上不少，但是在使用功能上基本完全相同。



道具

MC模式中的游戏道具也有两种，合约更新券可以与延长与俱乐部中球员的的合约期限，体力恢复道具（单一球员）可以补充球员损失的体力，以保证竞技状态。

比赛模式

MC模式中玩家可以选择进行的球赛，共分为六种不同类型。在MC模式的MATCH列表下选择，每次最后进行的比赛模式会出现在CLUB HOUSE首页方便玩家快速游戏。

组别赛：玩家控制自己的俱乐部与线上玩家进行比赛，每场比赛后玩家可以根据比赛后的成绩获得积分。每一轮赛事中玩家需要进行十场比赛，依据最后所得分数，一旦获取到足够晋级所需积分后，即可手动进入更高一个级别的比赛。成绩不佳的话，每一轮游戏会有一个保级积分数值，低于这个数值要求就会降级。如果觉得自身实力有限的话，可以保级在一个阶段多多增强球队实力，再选择升级到新的分级。

组别赛（SIM）：此模式下由AI控制球队与对手进行较量，玩家无法控制球队，只能观察AI模拟球队进行比赛，与分级赛的晋级方式相同，获得足够的积分后就有资格进入下一分级。当阵容搭配已经有了足够的实力，又没有精力不断游戏时，可以在这么模式下刷取游戏币。另外如果更改了球队战术，又对战术没有足够了解的话可以通过此模式对球队进行观察。

对阵电脑：对阵电脑同样已积分计算等级，不同分级需要战胜三支不同难度的球队，每支球队在同一级中分为三个不同的难度，每支球队需要在主客场各胜一局才能晋级。

在线挑战杯：在此可以与线上的其他玩家进行淘汰赛，联赛和单场比赛等各种赛制的对决。同时在这个模式下还将匹配到进入其他线上模式匹配的玩家。

俱乐部挑战赛：线上玩家共同为最佳成绩竞争，当完成初期的资格赛后，成绩出色的玩家将参加到淘汰赛中一决高下。

对阵电脑杯赛：在各种不同类型的比赛模式下，与电脑控制的球队进行比赛，完成后可以获得奖项和不错的奖励。

游戏初期只为玩家开放前三种模式的比赛，玩家需要提升自己的球队实力和分级等级后，才能参加余下的三种比赛。

小队管理

阵容编制

俱乐部球队管理是MC模式的核心内容，当玩家通过比赛赚取到游戏币后，就可以在小队管理中打造自己心仪的强力球队了。在进入MC模式时，系统会通过一系列教学帮助玩家了解模式的玩法内容，同时可以免费得到一套阵容进行游戏。玩家的俱乐部小队中需要编入11名首发球员，7名替补球员以及最少一名教练员后才能开始比赛。俱乐部阵容中如果出现以下情况，则需要调整阵容达到要求的人数才能正常参赛：

队伍中有球员合约到期。

首发或替补阵容出现空缺。

出场球员受到禁赛处罚。

阵容中球员出现受伤。

阵容管理

主教练

主教练的各项能力会直接影响到球队的球队阵容的表现。根据教练等级不同，教练受总开支数额限制，能力越高的教练总开支额度越高，这样玩家就可以使用更多的明星球员组建球队。教练的掌握度是计算其执教风格与球员个人风格的契合度的评价值，当阵容中球员的个人风格与主教的战术风格相似时，教练对球队的掌握度就会提升。另外球队的战术也会根据教练的固有战术选择，每一位教练都有自己的战术，玩家在比赛中只能选择当前教练的战术进行比赛，无法像快速游戏一样实时切换战术，如果觉得战术单调的话，可以通过签下其他教练来安排助教增加球队战术选择。

球员

球员被选入俱乐部阵容后，每次出场都会减少一次合约期限，合约期归零后球员将无法再代表俱乐部出场，需要使用GP点数或者续约道具在球员菜单中与球员续约。球员只有在出场后才会降低合约期限，后备球员或者没有上场的替补球员不会减少合约期限，联机中因为掉线中断比赛也不会减少球员合约期限。同时每次上场出战，球员的体力都会有所下降（没有上场的替补球员不会损失体力），体力值的高低会影响球员的发挥，将体力较少的球员编入后备或替补阵容，经过比赛后就可以恢复这名球员的体力。在阵容中相邻位置球员的默契度会互相影响，两名相邻球员国籍相同、互为俱乐部队友或同在一个联赛的话，会增加球队整体精神。球队精神越高，阵容热力图上的红色区域就越大，球队精神值对球队的影响极为可观。

新建小队

在MC模式的主界面将光标选中小队管理后，按下□/X键可以为俱乐部建立新的小队，玩家可以使用使用俱乐部内现有球员编制不同的队伍，来应对不同的分级和不同战术的对手。

签约

在MC模式中，使用比赛获得的球探卡、GP点数或者MC金币都可以通过抽球来获得新的球员，游戏中的球员根据能力不同分为五个等级，用不同颜色的足球表示，从高到低依次为黑－金－银－铜－白。获得球员后可以将其编入俱乐部大名单内，或者与之解约获取GP点数。俱乐部的名单有人数限制，满员后需要通过购买额外的名单插槽扩充俱乐部大名单。所以想将顶级球员全部收入俱乐部内是一件极其困难的事情，同时就目前网上玩家反映，本作签约球员时获得高能力值球员的概率相比前作偏低，开出黑球后也经常抽到能力值只有70-80之间的球员。

球探：球探可以在每场比赛后获得，玩家比赛组别越高，获得的球探就越好。另外无论比赛胜负如何，球探卡都是必获得的。获得球探后，球探会根据自身的类别和专业领域为玩家签下对应特点的球员，球探的等级越高可以签约到的球员能力越强。同时游戏中最多支持三位球探组合使用，当玩家针对自己的阵容有明确需求时，可以通过组合使用球探来获得最称心的球员。组合使用后，球探的等级会被总数平均，高等级与低等级球探同时使用则会降低球探等级。

顶级经纪人：使用10000GP或者250MC金币就可以让顶级经纪人帮你签下一名球员，顶级经纪人只能单独使用，经纪人会根据自己的专业领域为玩家寻找对应位置的球员，相比球探来说使用顶级经纪人少了一些变化，不过出现明星球员的几率更高。另外使用顶级经纪人时，界面右边会为玩家显示可能抽取到不同等级球员的概率。

特级经纪人：花费更多的游戏币就可以使用特级经纪人签约球员，使用特级经纪人必定会开出黑球等级的球员。

租借球员：进入租借球员菜单后，根据不同球员的标价就可以和他签下租借合同，租借球员名单会定期更新。租借期到达后，球员就会自动离队且无法和他续约。参加俱乐部挑战赛时，玩家无法使用租借球员。

雇佣主教练：主教练签约后就可以和他进行续约，如果指派一名签约教练出任助教的话，就不会较少助教的合同期限。游戏初期时优秀的教练无法使用GP点数购买，需要玩家不断游戏才能解锁。

培训

MC模式下球员有等级设定，球员在到达30级的满级之前，不会拥有真实球队中的数值，只能通过慢慢比赛升级让球员达到巅峰。除了通过比赛获得经验外，玩家可以利用MC模式中的培训功能将一些不需要的球员转职为导师来提升球员等级。转职为导师的球员等级越高，所提供的经验值越高，导师培训存在关联的球员时会获得额外加成。玩家选择将球员转职为培训导师后，导师球员将从俱乐部名单中消失进入导师名单，完成培训任务后转职导师的球员会彻底从俱乐部中消失。球员被转职为导师后是不可逆的，所以转职时一定要多加注意。

奖杯列表

名称	属性	点数	说明
终极玩家	白金	-	获得游戏中其他所有奖杯。
首胜：友谊赛	铜	10	在友谊赛中首次击败电脑。
首胜: UEFA欧洲冠军联赛	铜	10	在UEFA欧洲冠军联赛中首次击败电脑。
首场胜利：UEFA欧洲联赛	铜	10	在UEFA欧洲联赛中首次击败电脑。
首场胜利:Copa Libertadores	铜	10	在Copa Libertadores模式中首次击败电脑。
首场胜利:Copa Sudamericana	铜	10	在Copa Sudamericana模式中首次击败电脑。
首场胜利:AFC Champions League	铜	10	在AFC Champions League模式中首次击败电脑。
首次登场球员	铜	15	在一球成名模式中参加一场比赛获得胜利。（必须手动比赛）
联赛冠军	铜	15	在一球成名模式中获得联赛冠军。
联赛最佳十一人	铜	15	在一球成名模式中成为赛季最佳球队。
最佳欧洲足球员	银	40	在一球成名模式中获得UEFA欧洲冠军联赛的最佳球员奖项。
最佳南美足球员	银	40	在一球成名模式中获得南美洲年度足球先生奖项。
最佳亚洲足球员	银	40	在一球成名模式中获得亚洲年度足球先生奖项。
年度世界足球先生	金	60	在一球成名模式中获得世界足球先生奖项。
首胜：大师联赛	铜	15	在大师联赛中首次获胜。
升级	铜	15	在大师联赛中升级至顶级联赛。
寻找新机会	铜	15	在大师联赛中更换执教的球队。
冠军总教练	铜	15	在大师联赛中获得任何顶级联赛的冠军。
欧洲霸主	银	40	在大师联赛中赢得UEFA欧洲冠军联赛的冠军。
南美之王	银	40	在大师联赛中赢得Copa Libertadores杯赛的冠军。
亚洲统治者	银	40	在大师联赛中赢得AFC Champions League杯赛的冠军。
欧洲三冠王	银	30	在大师联赛单球季中获得联赛冠军、UEFA欧洲冠军联赛以及联赛杯冠军。
拉丁美洲三冠王	银	30	在大师联赛球季赢得联赛、Copa Libertadores和联赛杯冠军。
亚洲三冠王	银	30	在大师联赛球季赢得联赛、AFC Champions League和联赛杯冠军。
排名第1的球会	金	60	在大师联赛中成为球会排名中的第一球会。
率领国家队	银	30	在大师联赛中成为国家队总教练。
世界冠军	金	60	在大师联赛中荣获国际杯冠军。
银牌收藏家:基本	铜	15	完成所有基础级技巧训练并全部获得银牌。
银牌收藏家:中级	铜	15	完成所有中级技巧训练并全部获得银牌。
银牌收藏家:进阶	铜	20	完成所有进阶技巧训练并全部获得银牌。
银牌收藏家:专业级	银	30	完成所有专家级技巧训练并全部获得银牌。
线上首次亮相者	铜	15	首次参加线上模式。
线上组别首胜	铜	15	赢得线上组别首场胜利。
在线上组别中获得升级	铜	20	在ONLINE DIVISIONS模式中升级至更高组别。
首胜:赛事	铜	15	赢得COMPETITION模式首胜。
最佳球员	银	40	在TEAM PLAY LOBBY模式比赛中被提名为比赛最佳球员。
myClub:组别首胜	铜	15	在myClub模式中赢得组别首场胜利。
myClub:在组别中获得升级	铜	20	在myClub模式中的组别赛中升到更高等级。
myClub:组别(模拟)首胜	铜	15	在myClub模式中赢得组别(SIM)首场胜利。
myClub:在组别(模拟）中获得升级	铜	20	在myClub组别(SIM)中升到更高等级。
在超级球星中连赢6场	银	40	在myClub超级球星级别赢得6场和电脑对战的比赛。

奖杯攻略

关于奖杯，本作的设定非常之简单。基本上只要将游戏的各种模式尝试一遍就可以获得将近半数的奖杯。杯赛模式相关的首胜奖杯，都没有关于难度及游戏时间的要求，如果不想自己操作的话，开一局五分钟的教练模式也可以解锁奖杯。技巧训练的奖杯由于只需要完成银牌评价同样没有难度。

"最佳球员"是个看似难度很高，其实十分易于取得的奖杯，玩家只要邀请到好友进入TEAM PLAY LOBBY模式，主机设置11人对电脑，关闭自由加入球员，选择5分钟新手难度。两人对阵电脑时让其中一人操作的球员多进球，比赛结束后取得最高评分即可解开。线上组别赛则要靠一定实力获取，最佳球员的奖杯可以在团队协作大厅比赛中被提名为「比赛最佳球员」获颁的奖项

MC模式的几个奖杯只要获得一场胜利就有足够的积分手动提升组别。至于最后连赢6场的奖杯则无巧可取，只有不断提升俱乐部阵容，靠实力获得连胜这一条途径。

潜龙谍影V 幻痛	Konami	动作冒险
多机种 Metal Gear Solid V:The Phantom Pain		美版
2016年9月1日	本地1人，在线1~16人	对应玩家年龄：18岁以上
售价为X360/XOne/PS3/PS4：59.99美元		

在上一期杂志的攻略中，由于时间和篇幅的限制未能把一些深度内容带给大家，在本期的研究中，为大家带来的是全任务全目标达成以及S级评价的攻略指南，可以说挑战这些次要目标以及S级评价才是游戏的真正乐趣所在，而且全目标达成以及全S评价分别对应游戏中最难的2个奖杯/成就，因此将它们达成的话，本作的白金/全成就也就近在眼前了，除此之外，还附上了蓝图收集、照片收集、关键道具以及动物收集等收集要素的简要指南，希望能为各位的完美之路带来帮助。

研究中心 RESEARCH CENTER

文 伽蓝&乙太 美编 NINA

METAL GEAR SOLID V
THE PHANTOM PAIN
TACTICAL ESPIONAGE OPERATIONS

全任务目标S级评价攻略

在游戏的主线任务中，每一关都有数目不等的目标，这些目标中部分是流程需要完成的主要目标，而除此之外还有大量的次要目标等待着玩家去完成，如果说主要目标注重的是游戏的剧情体验，那么次要任务更像是任务中预设的一些挑战，可以说只有完成所有的次要目标，本作才算真正的玩透所有任务，而且这些次要目标也与成就/奖杯“Excuted”挂钩。所有50个任务都有相应的目标挑战，其中33、34、36、37、39、40、42、44、47、48、49、50是部分关卡的高难度版，这些高难度版的目标设置与原关卡完全一致，因此这些关卡仅会写出要点，重复的部分就不再赘述。另外22、43为没有目标没有评价纯剧情关卡，下文也将不作介绍。尤其需要注意的是，所有次要目标只要完成后都能通过立即返回空中基地ACC的方式保存，无需过关。因此玩家不必执着于一次性完成所有目标。

除了全目标等待着玩家挑战外，每一关的S级评价也向玩家发起了挑战，达成全关卡S评价还能解锁成就/奖杯“Elite”。S评价的取得的关键一般在于快，因此很多任务都能不走寻常路，只要追求快速过关即可，建议在一周目中了解关卡的内容，再以短时间过关为目标进行S评价的挑战。

装备心得

在进入正文之前，笔者将在下面列举几个全任务目标达成的推荐装备，这些要求有些是必要的，有些是非必要的，但只要提前准备这些装备，那么挑战全任务目标时也会简单不少。

升级回收系统

全目标完成的过程中，会出现大量与回收相关的目标，因此必须对回收系统进行升级，最起码也要准备Cargo 2的升级，因为只有这样才能回收车辆以及集装箱，而最好及早完成支线任务50，解锁虫洞回收系统的开发。另外，在完成支线任务113后，还能解锁直接对儿童使用的回收系统的开发。

升级INT-SCOPE

INT SCOPE是游戏中的望远镜，建议各位玩家及早完成其第一级的升级，因为这样能让望远镜追加远距离穿墙窃听的功能，这样一来一些“听完XX之间的对话”之类的目标就不必用肉身靠近去偷听，从而大大降低难度。如果在用望远镜完成偷听类目标时始终听不到敌人的对话，那么就表示距离太远了，稍微靠近敌人再重新偷听即可。

升级D-Walker的加特林

加特林是D-Walker主要输出手段，而这个加特林也是对付Skull部队最好的方法，满级后1500发子弹的加特林绝对是Skull部队的克星。

©2015 Konami Digital Entertainment

合理使用隐形迷彩/寄生虫服装

隐形迷彩（Stealth Camo.PP）/ 寄生虫服装（Parasite Suit），这两件都是随着游戏的推进解锁的装备，前者可以激活迷彩功能，后者可以通过回收骷髅部队开发迷彩寄生虫 / 装甲寄生虫来附加隐形 / 防御功能。虽然除了装甲寄生虫外，其他装备只要使用了就无法取得 S 级评价，但由于它们并不影响全目标的完成，因此一些高难度的目标不妨合理使用这些道具来减轻压力。

V 序章 Awakening

目标指南

1.在没有触发反射模式的情况下过关

要达成这个目标十分简单，只需要在 Options 中把反射模式关闭，这样就完全不可能触发反射模式了。

2.遇到Ocelot后，在没有受到火人攻击的情况下过关

火人的追击战中，要想不被火人攻击，关键在于通过霰弹枪命中将其保持在一定范围之外，而玩家也要把握好弹药的余量以及换弹的时机。在这段剧情中有 3 处是必定会被引燃的，第 1 次是追击战开始的前半段，在进入森林后必然会被引燃；第 2 次是追击战的中段，在通过森林的过程中会先后有 3 棵树左右倾倒，在第 3 棵树倾倒后会被引燃。第 3 次是追击战的最后阶段，当与火人分隔在高低的落差时，会一度完全丢失火人的踪影，待火人再次出现时，他会紧跟在玩家的身后，这时会又一次被引燃。

除了以上 3 次强制被引燃外，其他时间受到火人的远距离火柱攻击，或是身上被引燃都不能达成这个目标，一旦失败就果断马上读取上一个储存点，否则就又要再次忍受一大段的序章剧情了。

S级评价要点

序章想要拿 S 评价较为简单，因为流程较为固定，所以只要在对流程有所熟悉的情况下就能较快地完成本任务，不耽误时间即可获得 S。需要注意的有两点，分别是走廊与敌人的战斗，以及在大厅与敌人的遭遇。前者注意尽量不要被攻击到，后者可以选择从二楼左侧直接前往一楼从而避免被敌人发现。

任务1 Phantom Limbs

目标指南

1. 找到指出 Kazuhira Miller 的资料（主要目标）
2. 回收 Kazuhira Miller（主要目标）

3.回收Wakh Sind Barracks的指挥官

来到 Wakh Sind Barracks 后，指挥官一般位于斜坡上部，也就是这个基地深处的位置，他的最大特征是戴着一顶红色的贝雷帽，将其麻醉回收即可。

4.在没有被Skull部队发现的情况下过关

在救出 Miller 来到撤离点时，会触发 Skull 部队出现的剧情，要想不被发现，首先玩家需要做的就是将所有 4 名 Skull 部队成员标记，这时观察所在的地形，可以发现左侧的 2 名敌人会缓慢地往桥梁的下方走，而桥上的 2 名敌人会缓慢的径直往桥梁前方走，推荐的躲避方法是在将他们标记后，迅速跑到桥梁下方，在这里等待左侧 2 名敌人逐渐往下走和上方两名敌人逐渐往前走，然后在左侧敌人完全靠近之前往右侧的斜坡走，在这里桥梁与斜坡的落差会刚好造成一个视觉的卡位，实际上 Skull 部队的听觉远比视力要好，当桥梁上方的 2 名敌人面向桥梁，那么这时就可以从斜坡慢速离开，但注意必须蹲姿慢走，否则发出丝毫的声音都会被其发现。

5.取得隐藏在Spugmay Keep的钻石

来到 Spugmay Keep 这个废墟时，不用浪费时间在地面上寻找，这颗钻石实际上位一旁的悬崖上，稍微观察一下就能找到其闪闪发光的所在。

6.回收运输卡车的驾驶员

在本关中，有一辆运输着货物的卡车会不断在 Wakh Sind Barracks 以及 Da Ghwandai Khar 之间往返，玩家可以用守株待兔的方式在其中一个终点等待卡车的到来，也可以主动走到两个据点之间的通路上用抽幻影雪茄的方式来主动让路过的卡车发现，只要将卡车驾驶员回收，这个目标也就完成了。

S级评价要点

本任务的流程如果正常进行的话耗费的时间较多，不过在知道了 Kaz 的具体位置后再次游戏的话，就可以不去获取情报直接前去救出 Kaz，之后迅速脱离。Skull 兵出现后注意用引诱的方法把他们引到右侧的小路上，之后迅速过桥前往降落点，这样还能获得奖励分。按上所说，行动迅速且没有获得太多扣分点的话很容易获得 S。

任务2 Diamond Dogs

目标指南

1. 完成富尔顿回收系统教学（主要目标）
2. 回收成员，提高研究开发班等级（主要目标）
3. 开发纸箱，完成基础教学（主要目标）

4.完成拘束训练

在本关中，实际上只要完成了前 3 个任务目标，也就是将纸箱开发完毕就可以直接呼叫直升飞机离开，因此有的玩家可能会没有完成目标 4 和 5。在纸箱开发完毕后，先不要呼叫直升飞机，这时 Ocelot 会进一步教玩家如何使用 CQC，同时会有 3 名士兵迎上来，所谓的拘束训练，就是按住 RT/R2 键将敌人制服，然后连点 RT/R2 键将其勒晕。

5.完成打击训练

打击训练十分简单，将拘束训练完成后，对着士兵连点 RT/R2 键将其用一套连环拳击倒即可。

S级评价要点

本任务为教学任务，并无评价。

任务3
A Hero's Way

目标指南

1. 排除指挥官Spetsnaz（主要目标）

2. 在超过100米的距离外击倒指挥官Spetsnaz

要完成这个目标，首先需要有一把狙击步枪，推荐在出击时间选择1800，当直升机在一路狂奔至图示位置的据点外，如果动作足够快的话，这时装备狙击枪从这个位置观察据点，可以透过棚架看到指挥官与2名士兵在交谈，在他们交谈的过程中将其用狙击枪杀死/麻醉都可以完成这个目标。

3. 回收指挥官Spetsnaz

用回收系统回收指挥官即可，如果想要和目标2同时完成的话，那么在完成目标2时就需要使用麻醉狙击枪。

4. 在Shago Village与Spugmay Keep之间的沙漠中摘取植物Haoma

Haoma植物比较罕见，它位于如图所示的Shago Village与Spugmay Keep之间的大片沙漠上，在一处岩石群旁边。

5. 回收隐藏在Shagovillage的资源

在Shagovillage据点的西侧，有一座很明显的桥梁，在桥梁的桥墩下方的土堆中有一个已加工的资源盒，将其直接取得即可。

S级评价要点

本任务用正常打法在不被发现且行动迅速的情况下也是能获得S评价的，在重复本任务时还有一种更为简单的打法。选择南侧的降落点，由于之前已经确定了指挥官的位置，可以直接在目标据点正对的山头上用带消声的伤害型狙击枪把目标指挥官狙杀。如果行动迅速的话，指挥官会在一个屋子门口和士兵谈话，此时便是将其解决的好时机，之后迅速撤离完成任务，一般5分钟左右完成，这样就能依靠较高的时间得分获得S评价。

任务4
C2W

目标指南

1. 找到Eastern Communications Post中的通讯设备

将这些通讯设备用望远镜观察，将全部3个通讯设备标记即可。

2. 摧毁Eastern Communications Post中的通讯设备（主要目标）

3. 取得隐藏在Eastern Communications Post的钻石原石

这颗钻石的位置比较隐蔽，虽然目标说明中写着这颗钻石在Eastern Communications Post中，但实际上它位于这个据点西南侧的山头上，玩家需要从据点南侧的入口沿着山路往上走，这条山路走到尽头会来到Eastern Communications Post的高处，在即将到达尽头前，在左侧的石头角落处可以找到这颗钻石。

4. 摧毁在Eastern Communications Post的通信中继机

在Eastern Communications Post最中央的房间内，可以找到如图的通讯中继机，只要用C4破坏这些中继机就能完成这个目标，并且这也是完成本关主要目标的简易方法。

5. 回收被囚禁在Wialo Kallai的2名俘虏

Wialo Kallai并不是本关的目的地，因此要反方向来到此处，在图示的2间房屋内就能找到被囚禁的俘虏，将他们回收即可。

6. 回收在Eastern Communications Post的资源集装箱

要回收资源集装箱，首先要对回收系统的"+Cargo 2"升级，下文中的车辆、集装箱回收都需要这个升级的支持，这个据点中一共有2个资源集装箱，任意回收一个就能完成目标。

S级评价要点

本任务想要获得S评价依然是要快速达成主要目标，而达成主要目标最快的方法就是直接炸掉目标据点中央小屋里的通讯接收器。在不被发现的情况下进入小屋，再在接收器附近设置C4，从屋子的窗口逃出后迅速撤离，记得到了较为安全的位置再对C4进行引爆，之后离开任务区域即可，一般在5分钟左右即可完成任务，完成时间的奖励分也足够拿到S评价。当然，本任务还有一个十分简单粗暴的S级评价打法，那就是直接在直升机上用机炮轰掉三个通讯雷达，如果为直升机装备了装甲，基本不会有被敌人打爆的风险，不过一定要在对三个雷达位置了如指掌的情况下迅速将它们破坏。

任务5
Over The Fence

目标指南

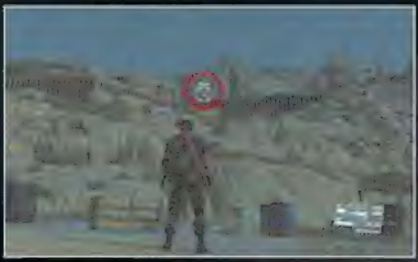
1.回收首席工程师（主要目标）

2.利用目标工程师所在地牢的通天缺口直接用富尔顿气球将他回收

工程师所在的地牢处，在中央的位置会有一个可以看到天空的缺口，把工程师放在该处的地上用气球回收，回收成功后目标也就随之完成。

3.回收计划从Wakh Sind Barracks越狱的俘虏

这个目标的描述比较模糊，这个囚犯的具体位置为Wakh Sind Barracks中如图标记所示外部和内部的大门的顶部，也就是说沿着外部的斜坡往上走，然后在看见大门后从右侧的石头落差往上走，走到门的正上方时就能找到这个俘虏。



4.回收在据点外巡逻的四轮吉普车

要找到这辆四轮车，其实最简单的方法就是在出击之前将时间选择为1800，然后选择在东侧的降落点降落，这样一来玩家在向据点移动的过程中会听到发动机的轰鸣，这时目标的四轮车就会驶向Wakh Sind Barracks并停下，将其标记然后回收即可。

5.在Wakh Sind Barracks中取得蓝图

蓝图位于Wakh Sind Barracks据点内部的小建筑群的其中一间，具体位置如图所示。

S级评价要点

本任务想要拿S评价十分简单，沿着据点西侧的山路一直走就能直接从侧门进入据点，这里离被关押工程师所在的地牢很近，而且会遭遇到的敌人也很少。进入地牢救出工程师后将其搬运到室外用富尔顿装置运走，之后原路撤离即可，顺利的话可以在5分钟内完成任务。

任务6
Where Do the Bees Sleep？

目标指南

1.取得Honey Bee（主要目标）

2.至少击倒Skull部队中的1人

在游戏的初期对付Skull部队可能会有点吃力，但在开发一些强力武器或是在强化D-Walker的加特林后，要对付这些对手也并不是那么难。

3.在任务过程中不使用取得的Honey Bee，将其连同弹药原封不动回收

正如字面意思，只要在Skull部队出现后直接逃跑不使用Honey Bee浪费弹药对付他们，那么在过关后就能完成这个目标。

4.回收哑巴俘虏

当玩家从西侧的降落点正常开始游戏时，一直沿大路走最早可以在Mountain Relay Base遇到这名俘虏，这时这名俘虏正

在被几名敌方士兵押送，虽然在这里就可以将他回收，但如果稍有不慎就会触发警报。一旦俘虏被押送的车辆带离，那么最终也可以在目的地Smasei Fort找到他，具体如何操作玩家可以自行决定。

5.回收位于Mountain Relay Base的2个狙击手

Mountain Relay Base中有2名狙击手敌人，他们的特征是头戴黑色棉帽，手持狙击步枪，他们的位置相对固定，一般来说第一个狙击手会位于渡过长桥前的左侧帐篷或是过桥后的左侧沙包堡垒处，第二个则在即将离开Mountain Relay Base的位置巡逻，只要多用望远镜观察就必定能找到他们，将他们麻醉回收后就能完成目标。

6.破坏在场景中巡逻的战斗直升机

当玩家接近Smasei Fort后会发现巡逻的战斗直升机，建议在开发一些强力的火箭发射器后再来完成这个目标，否则你会发现手上的武器根本不伤其分毫，但是直升机却能将你秒杀。

S级评价要点

本任务照正常流程打耗时会较长，S级评价也较难获得。不过在后期做好一系列准备的情况下，想要拿到S评价还是很容易的。在任务开始前，首先确保目标据点的防空雷达车已经被破坏，这样我们就能直接在目标据点降落。其次，准备好装备了加特林的D-Walker，用于Skull兵登场后与它们一战。直升机直接在据点降落是会遭到敌人攻击的，所以一定要先用机炮解决掉炮台和一些敌人。降落后敌人一般已经处于战斗状态，此时需要迅速进入山洞获取毒刺，这种打法很难获得不杀人奖励，所以尽可能地排除拦路的敌人是有必要的，多用爆头赚取分数。获得毒刺后迅速从山洞脱离触发剧情，之后进入与Skull兵的战斗。本任务的Skull兵并

没有之后任务中的强力，所以对付起来并不困难，利用加特林持续输出可以快速解决，之后直接在据点中叫直升机撤离即可完成任务，过关时间大致在 7 分钟左右，加上各种奖励分 S 评价不成问题。

任务7
Red Brass

目标指南

1.排除驻守在Wialo Kallai的指挥官（主要目标）

2.排除Shago Village的指挥官（主要目标）

3.排除Wakh Sind Barracks的指挥官（主要目标）

4.回收与指挥官所在车辆同行的护送士兵（共计4人）

两名乘坐吉普车往 Wialo Kallai 进发的队长，都由 2 名士兵护送着，只要将这共计 4 名护卫兵回收就能完成目标。

5.回收3名目标指挥官

回收 3 名指挥官的目标建议在完成目标 6 后一并完成，这样会很简单。

6.完整听完3名指挥官的对话

在任务开始后，地图上会标记有两名队长所乘坐车辆的路线，这时玩家需要做的就是迅速往 Wialo Kallai 赶，赶在两名队长来到会议目的地前到达，要完整听完 3 名指挥官的对话，其实有一个硬性要求，那就是不被敌人察觉任何的异常，无论是会议开始前还是会议进行中，只要敌人发现一丝的可疑，那么会议就会立即中断，这样一来就不能“听完”他们的对话了。

建议玩家在到达 Wialo Kallai 后，来到如图所示三名队长开会的位置提前了解地形，最推荐的方法就是使用望远镜窃听，这样就能在对面的房顶透过墙壁偷听，减小被发现的风险，否则就只能肉身靠近会议现场来偷听了。

7.回收2名被囚禁在Ghwandai Khar的俘虏

带上 D-Dog 作为伙伴，来到该据点很容易就能找到。

S级评价要点

本任务的 S 评价也十分好拿，不过前提是行动一定要迅速，三名指挥官的行动顺序和方式都是固定的，按顺序把他们回收是最好的。当然，玩家也可以选择在他们谈话时把他们一网打尽，不过他们在谈话结束后又会各自返回各自的据点，所以必须在他们汇合后立即采取行动，一般 5 分钟内即可完成任务。

任务8
Occupation Forces

目标指南

1.获得敌方配置计划资料（主要目标）

2.排除敌方上校（主要目标）

3.排除所有坦克（主要目标）

4.回收目标的敌方上校

参考目标 7 说明。

5.在目标的2辆坦克与上校到达Da Smasei Laman之前，将他们消灭/回收

参考目标 7 的说明。

6.回收被囚禁在Qarya Sakhra Ee的俘虏

该俘虏的位置如图所示。

7.回收所有坦克

在任务开始后，其实玩家根本不需要按照游戏提示那样前往地方据点寻找敌方配置计划资料，只要一直沿着大路往西北侧走，在经过几个小哨岗后，就能发现从远处迎面而来的 2 辆坦克以及上校所在的运输卡车，在这里就可以对他们进行拦截。在这里完全不需要明刀明枪和这些坦克战斗，有一个十分简便的方法可以将他们一举回收，只要在他们的必经之路上每隔一段距离就放置一个气球诱饵（Decoy），那么当带头的坦克发现这些诱饵后，它必然会停下来一段时间并开火将这些诱饵破坏，这样一来尾随的卡车以及最后方的坦克也会随之停止，这时按照从后到前的顺序将 3 辆载具依次回收，这样就能达成这个目标并同时完成所有主要目标。

S级评价要点

想要获得本任务的 S 评价，就不用理会第一个任务目标，直接在岗哨 06 前的道路上伏击，敌人的车队会从这里经过。总共有两辆坦克和一辆卡车，全部回收是最好的方式。可以让 D-Horse 挡在路中央，玩家自己在路边伏击，敌人的车辆会在 D-Horse 前停下，此时绕到最后一辆坦克后面，由后至前用富尔顿将它们回收即可，同样可以在不被发现的情况下用 5 分钟左右完成任务。

任务9
Backup , Back Down

目标指南

1.排除一台装甲车（主要目标）

2.排除复数装甲车

排除 2 台以上的装甲车没有一点难度，几乎是不会错过的目标。

3.在没有获得任何空投补给以及火力支援的情况下排除所有装甲车

要在不接受支援的情况下完成这个目标，必须对地雷、C4 爆炸物和火箭发射器等进行升级，并将它们全部带上交替使用，保证在弹药充足的情况下完成目标，比较推荐的武器是升级后的 CGM 25，锁定后一发就能摧毁一台装甲车，还有就是对车辆用的

ATB-MINE 和 EMN-MINE 这些可以有效对付装甲车的地雷。如果玩家将部分装甲车以回收的方式代替摧毁的话，那么这个目标就相对容易达成，只是过程会比较麻烦。除了不接受火力支援外，如何在限定时间内排除所有装甲车也是一大难点，因为他们的出现位置相当分散，而且只有在排除了已出现的装甲车，后面的装甲车才会出现，因此要完成本目标，被发现是其次，优先考虑的是如何及时赶到这些装甲车的所在位置并迅速将他们破坏。

推荐的方法是以 D-Horse 作为同伴，然后从最北侧的降落点出击，降落后往南走潜入到 Yakho Oboo Supply Outpost 将一辆停靠在据点内装甲车直接回收，这是最麻烦的一台装甲车，因为如果玩家急着往南走对付其他装甲车的话，那么在摧毁 4 台装甲车后玩家根本来不及追赶这一台装甲车的开出，将其优先回收的话就没有这种烦恼了，随后只要骑马以由近到远的原则依次将自南往北走的装甲车击破即可。

4.取得武器运输卡车上的武器

在排除一定数量的装甲车后，一辆运载有火箭发射器 CGM 25 的运输卡车会从北侧的 Aabe Shifap Ruins 的出现，并缓缓向南驶出，将这辆卡车截停，并爬上车卡上取得武器即可。

5.回收1辆敌方装甲车

由于敌方的装甲车会不断地移动，要将他们拦截还是比较麻烦的，如目标 2 所述在 Yakho Oboo Supply Outpost 这个据点中有一辆停靠着的装甲车，开始时选择最北侧的降落点降落，直接往南走潜入这个据点将其回收即可。

6.回收在野外搜索逃跑俘虏的4名士兵

参考目标 7 其中一名俘虏的回收方式。

7.回收6名俘虏

虽然本关的本关的目标是排除装甲车，但其实在地图上有多达 6 名俘虏等待玩家救援，但是营救俘虏与排除装甲车在目的上是有所相悖的，建议营救俘虏与排除装甲车分开做，但玩家必须至少排除 1 辆装甲车，否则会导致任务失败，下面是所有 6 名俘虏的所在位置。

在排除 2 辆装甲车或被 2 辆装甲车撤离后，会收到一辆押送俘虏的吉普车从北侧 Aabe Shifap Ruins 出现的消息，将车辆拦截并回收俘虏即可。

在南侧飞机降落点南侧有一名在沙漠上游荡的俘虏，建议带上 D-Dog 寻找。

在图示位置的地图南侧横断山路上，这里有 4 名士兵在追赶 1 名俘虏，将 4 名士兵全部回收还可以完成目标 6，但注意俘虏已经被抓住的话，那么当玩家被这 4 名士兵发现时，他们会马上处决这名俘虏。

Wakh Sind Barracks 的地下室里有一名俘虏。

在地图西南边的 Lamar Khaate Palace 的其中一个集装箱牢房中。

地图西侧的一条河流之中，建议带上 D-Dog 寻找。

8.回收3辆坦克

如果在限定时间内玩家将所有 7 台装甲车悉数排除的话，那么从地图的各个方位会出现 3 辆坦克以及 1 辆武装直升机的支援，只要将这 3 辆坦克全数回收就可以完成这个目标。

S级评价要点

本任务较为特殊，不可能快速完成，所以时间的奖励分会拿的很少，但是破坏全部十一个敌人的特殊单位就能获得 160000 的奖励分，足以获得 S 级评价，但由于本任务并没有 Checkpoint，所以行动必须十分小心。下面给出一种比较稳定的打法，首先选择 Yakho Oboo Supply Outpost 北侧的降落点降落，降落点旁的公路是前七辆车的必经之路，可以在这里守株待兔。由于不能触发战斗警报，所以仍然要采取用马拦车然后绕后回收的打法。需要注意的是，回收完第五辆车后，会有一辆运输车从北侧驶来，必须先把这辆车破坏或回收（解决掉驾驶员也可），第六与第七辆车才会登场，注意卡车上能够获得一把 CGM 25。用这种打法时间上可能会有点吃紧，所以最后两辆车出现后如果玩家觉得时间来不及了的话，也可以选择主动出击，必须在 15 分钟的倒计时结束前破坏全部七辆车，这样敌人的增援才会出现。敌人的增援为三辆坦克和一架直升机，坦克依然可以用绕后回收的方式对付，而直升机必须用火箭筒打，推荐用带锁定连发功能的 CGM 25 来对付。把全部单位破坏或回收后利用直升机撤离，此时就能拿到 160000 的奖励分，没有太多扣分点的话必然能获得 S 评价。此外，如果不在本任务使用空投补给的话，还能获得额外的分数加成。

任务10

Angel With Broken Wings

目标指南

1.回收名为Malak的俘虏（主要目标）

2.回收护送的装甲车

没有难度的目标，如果仅仅是要完成这个目标的话，在关卡开始后直接上前回收并马上回到 ACC 即可。

3.回收3名被囚禁在Lamar Khaate Palace的俘虏

回收这几名俘虏的关键在于迅速，因为这几名俘虏会随着时间逐个被敌人处决，只要在他们被处决前带上 D-Dog 寻找他们的位置后迅速回收即可。

4.回收2名被囚禁在Yakho Oboo Supply Outpost的俘虏

带上 D-Dog 找到这两名俘虏的位置回收即可。

5.完整听完运送吉普车司机与Malak的对话

要听到这段对话，必须要让 Malak 的押送到达终点，也就是说要让敌人把 Malak 押送到北侧的 Yakho Oboo Supply Outpost，在关卡一开始靠近 Lamar Khaate Palace 触发 Malak 运输车辆的移动后，这时无视目标车队的移动，直接奔向 Yakho Oboo Supply Outpost，并潜入到图示的围墙顶部等待车队的到来，当车队到来后，司机在与敌兵简单闲聊后，会将 Malak 押送到玩家所在房顶正下方的房间内，这时只要继续趴在这个房顶，就能听完司机与 Malak 的对话。

S级评价要点

本任务要获得 S 评价就需要迅速救出 Malak 完成任务，可行的方法之一是直接潜入最初的据点救出 Malak，不过据点守卫森严，难度可能较高。最简单的方法就是借助 D-Horse 在押送 Malak 的车子没有开离最初据点前在他们的必经之路上伏击，利用 D-Horse 堵住道路，待吉普车和装甲车停下后优先回收装甲车，之后放倒吉普车上的敌人，救出 Malak 后迅速借助直升机撤离，基本可以保证在 5 分钟以内完成任务。

任务11
Cloaked in Slience

目标指南

1.击倒Quiet（主要目标）

2.决定处置Quiet的方式（主要目标）

3.以非杀伤性武器击倒Quiet

参考目标 4。

4.不使用枪械击倒Quiet

有一个方式可以一次性完成所有的任务目标，而且十分简单粗暴，在战斗开始后，在躲避 Quiet 攻击的间隙用望远镜确定其所在的位置，然后呼叫空投物资落下在她所在的位置，这样一来空投物资会直接砸在她的头上，如此 2 个回合她就会被击倒，而且所有 4 个任务目标都会完成。

S级评价要点

普通难度下本任务的 S 级评价十分好拿，直接采取空投砸晕的方式即可，一般来说砸两到三次就能把 Quiet 的耐力槽砸空，之后前往指定地点触发剧情并撤离。建议在晚上行动，方便判断 Quiet 的位置，5 分钟内便可完成任务。

任务12
Hellbound

目标指南

1.与Emmerich博士接触（主要目标）

2.回收Emmerich博士接触（主要目标）

3.在Central Camp Base回收3台Walker Gear

在 Central Camp Base 中一共有 3 台敌方的 Walker Gear 在巡逻，2 台靠近基地的入口位置，而另外一台则在 Emmerich 所在碉堡的周边巡逻，要回收它们必须在后方将驾驶员排除，正面突击是绝对不可行的。

4.在Emmerich没有受到攻击的情况下将其回收

这是本关中最难的一个目标，其要求在遇见 Emmerich 后直到本关结束 Emmerich 都不能受到任何的伤害，前半部分逃出基地时只要不被基地内的士兵发现就没有问题，问题在于后半部分面对 MG 时，必须保证在逃跑的过程中也不受到伤害，而这个过程中最难的部分在于剧情过后刚刚直面 MG 时，这时很容易被它的乱枪扫射击中 Emmerich，只要前半部分逃跑没有受到攻击，那么狂奔到山头将其躲开后就相对简单了，最后再在不被发现的情况下将 Emmerich 带上飞机即可，如果过程中听到 Emmerich 的惨叫，那就代表他被击中了，这时就果断读档重来吧。

5.在Central Camp Base中获得女模特（纵向）海报

如图所示位置是一个机库，在一处入口的旁边有一张泳装美女的海报，取得即可。

6.在Central Camp Base中获得蓝图

如图所示位置是一个碉堡的入口，进入碉堡后在一处货架上可以找到蓝图。

S级评价要点

由于本任务的剧情较多，重复游戏的时候不能自由选择降落地点，所以没有什么特别的捷径，只能在熟悉任务流程的前提下尽可能做到快速而且不被人发现。在初始地点获得情报后迅速从第一个据点脱出，推荐走左侧房子后面的小路，但也要注意周围的敌人，即便是利用反射时间来麻醉他们也是可行的。中途一定要用 D-Horse 赶路，不要把时间浪费在路边的小据点上。Huey 所在的空军基地很大，熟悉地形的话直接往 03 号机库前进，惟一需要注意的是安插在房顶上的敌方狙击手，建议匍匐前进。救出 Huey 后建议利用 Walker Gear 从左侧脱出。BOSS 出现的剧情过后一定要迅速让直升机前往较远的一个降落点，然后骑马赶过去，这样才能以最快速度撤离，一般把时间控制在 10 分钟以内就能获得 S，当然前提是不要触发敌人的战斗警报。

任务13
Pitch Dark

目标指南

1.关闭油泵（主要目标）

2.摧毁油水分离罐（主要目标）

3.回收4名在Bwala ya Masa受训的童军

Bwala ya Masa 是本关中第一个来到的村庄，这里有 4 名童子军，而根据任务时间的不同，他们有可能在受训，有可能在最初

的屋子群的其中一间中睡觉，但需要注意的是，如果在这个据点中触发一点点的异样，哪怕是听到一个成年士兵倒地的声音，他们都会立即作鸟兽散，因此潜入时要加倍谨慎。另外要将他们直接回收的话，需要在将回收系统的升级“Child Fulton”点出，否则只能呼叫飞机挨个将他们带离了。

4.在敌方派往Mfinda Oilfield的援军到达前离开战斗区域

难度很高的一个目标，当玩家炸毁红色油罐时，会触发敌方的Walker Gear部队增援的剧情，这个目标要求的就是在这些敌人到达Mfinda Oilfield之前离开战斗区域并完成任务，玩家需要先在目标2的红色油罐放置炸弹，然后来到建筑顶层先关闭油泵。接下来就是这个目标的关键，这时跑到油田外西南方的山崖处，骑上D-Horse朝南跑上一段路再引爆之前放置的C4完成主线目标并触发剧情，如果之前保证是骑在马上引爆的话，那么剧情过后玩家仍然在马上，最后全速往南侧移动，速度足够快的话，可以赶在增援到达之前离开。

5.在被烧毁的村庄中回收动物Lappet-faced Vulture

图示位置是一座被烧毁的村庄，在这里会有不少的Lappet-faced Vulture在盘旋，他们会时而停靠在烧毁的房屋上，用麻醉枪麻醉并将其回收即可，如果有捕兽夹Capture Cage，那么事情会变得简单不少。

6.回收4台作为前往Mfinda Oilfield增援的Walker Gear

这是与目标4从原则上相悖的目标，目标4要求的是尽快撤离现场，而目标6则是将这些增援部队共计4台的Walker Gear回收，但是这些增援的Walker Gear并不会进入Mfinda Oilfield，而是待机在据点周边如图所示的2个位置，只要找到这些Walker Gear并回收即可。

S级评价要点

本任务也不能随意选择降落点，因此最初的村子是必须经过的，想要追求S的话这里一定要迅速，不要招惹村子里的敌人，经过村子后迅速赶往目标基地。依然建议优先关掉油泵，之后再炸掉油罐，这里一定要先把防空雷达车炸掉，这样就能让直升机在基地停留。不过需要注意的是，如果玩家在炸油罐前就把直升机叫来了，那触发剧情后直升机会处于没被呼叫的状态，所以这里直接把油罐炸掉后再叫直升机即可。

任务14
Lingua Franca

目标指南

1.找到非洲语翻译官（主要目标）
2.找到Viscount（主要目标）
3.回收Viscount（主要目标）

4.找到资料文件，确定所有4名俘虏的位置

这个资料文件位于关押第3名俘虏的大据点正中央一个木制的房屋内。

5.回收3名囚禁在Kiziba Camp的俘虏

这3名俘虏就是除主要目标Viscount外的所有3名俘虏，按照翻译官审问的顺序将他们被处决前逐个救出即可。

6.在Kiziba Camp中回收所有4个资源集装箱

Kiziba Camp包含了一个大据点以及一个小据点，它们各自都在明显的位置放置有2个集装箱，在游戏的描述中玩家只需要回收1个集装箱，但实际上要将所有4个集装箱都回收才能完成这个目标。但是，有部分玩家反映即使回收了所有4个集装箱都无法完成目标，而这个BUG的触发原因未明。

7.听完所有4名俘虏的审问

要听完所有4名俘虏的审问，必须全程跟随着目标翻译官且完全不引起敌人的警觉，哪怕只是一点点的异样引起敌人的巡逻加强，翻译官最终都会保持警戒状态而放弃审问第4名俘虏Viscount。另外，强烈建议玩家将这个目标与回收俘虏的目标5分开做，否则极其容易引起敌人的警觉。

推荐的行动时间为1800，第1名俘虏比较简单，只要在开始后一直步行跟随翻译官来到一个小帐篷之下即可，之后翻译官与随行的士兵会驾车前往另一个较大的据点，同时对第2和第3名俘虏进行审问，这里的士兵众多，如果稍有小动作都很容易让敌人察觉，因此建议用望远镜在远距离偷听对话。完成第2第3名俘虏的审问后，翻译官会回到原来小据点中的一间小屋中等待最后一个俘虏Viscount的到来，这时玩家必须注意不要离这个屋子太近，否则很有可能触发一个BUG，具体为押送Viscount的士兵会一直留在房间，导致几个人站在房间半天而不进行审问的情况，推荐在如图所示的房顶处等待，一切正常的话，Viscount与押送他的士兵会率先到达，拷问士兵和翻译官会随后到达。

S级评价要点

这关想要获得S评价非常简单，目标被关押者的位置是固定的，因此可以完全无视跟随军官审问被关押者们的流程，直接前往目的地救人后撤离，速度快的话2分钟内就能完成任务。注意晚上这名被关押者有可能被拉去审讯，所以建议在白天进行此任务。

任务15
Footprints of Phantom

目标指南

1.排除所有Walker Gear（主要目标）

2.回收被囚禁在Ditabi Abandoned Village的2名俘虏

带上D-Dog很容易就能找到2名俘虏的位置。

3.回收所有Walker Gear

以回收的方式代替破坏即可，不过要注意先排除附近的敌人。

4.在Ditabi Abandoned Village采摘1棵Digitalis(lutea)

这棵植物位于如图所示的位置上，这个位置位于 Ditabi Abandoned Village 顶部大岩石的另一侧，还是比较容易发现的。

5.回收在Ditabi Abandoned Village的卡车

目标卡车就停靠在 Ditabi Abandoned Village 的山脚下，十分显眼。

S级评价要点

想要获得本任务的S级评价也十分简单，在不被发现的情况下上山，解决掉四周的守卫后把目标的四台 Walker Gear 全部回收，之后直接从山顶撤离即可，同样5分钟内完成任务，普通难度下毫无难度可言。

任务16
Traitors' Caravan

目标指南

1.标记护送运输卡车的装甲车

参考目标 2

2.标记目标运输卡车

目标 1 和 2 都是基本不会错过的，只要看见车队就将他们简单用望远镜标记一下即可。

3.回收运输卡车（主要目标）

4.至少击倒保卫卡车的Skull部队中的1人

只要靠近目标卡车，必定会触发 Skull 部队出现的剧情，使用升级了加特林的 D-Walker 来对付这些 Skull 部队有奇效，只击倒其中 1 人的话并没有什么难度。

5.回收运输卡车的驾驶员

回收运输卡车驾驶员的难点在于如何在 Skull 部队剧情触发后将其回收，因为触发 Skull 部队出现后周围的所有士兵会丧尸化，如果不将 Skull 部队全灭的话是无法将驾驶员回收的，与目标 4 介绍的方法一样，利用 D-Walker 的加特林可以轻松对付。

6.从情报文件中得知运输卡车的行进路径

情报文件位于直升机中央降落点旁边的哨岗 14 的其中一个帐篷内，稍微留意就能找到。

7.完整听完运输卡车的驾驶员与据点士兵的对话

卡车驾驶员与据点士兵的对话一共有 3 段，触发的时点分别为卡车在 Nova Braga Airport 出发前、到达地图上标记为 12 的据点时，以及最后到达 Kiziba Camp 时，建议任务开始后就直奔 Nova Braga Airport，赶在其出发前到达图示位置的建筑房顶，将车辆悉数标记并用望远镜偷听这第 1 段对话，后面的两段对话由于卡车会明显停下来并且司机会下车移动，只要仔细观察就不难错过，只要保持全程不被发现，在 Kiziba Camp 听完第 3 段对话后就能完成这个目标。就算被发现也无需担心，这个目标并不需要一气呵成，读取上一个检查点重来即可。

8.回收3名Zero Risk Security的士兵

这几名安保士兵会在图示的位置等待运输卡车的到来，只要在卡车经过之前到达这里并将他们 4 人中的 3 人回收即可完成目标。

S级评价要点

本任务的正常流程较为麻烦，想要获得 S 评价的话就要省去点步骤，开场后不要去获取情报，直接前往目标卡车始发的机场与卡车接触触发 Skull 兵登场的剧情，之后把他们引开，把卡车直接回收后撤离即可。当然，玩家要是想和 Skull 兵作战也是可行的，依然用简单粗暴的 D-Walker 和加特林来对付即可，预计用时 5 分钟左右。

任务17
Rescue The Intel Agents

目标指南

1.回收往Kiziba Camp北侧树林逃跑的情报队员（主要目标）

2.回收被囚禁在Kiziba Camp的情报队员（主要目标）

3.回收2名CFA干部

2 名 CFA 干部位于地图正中央的小据点，这个小据点在一个哨塔下方停靠着一辆吉普车，在任务开始一段时间后，会听到 Miller 从无线电中告知有 2 名 CFA 干部即将出发的消息，这时 2 名造型与普通士兵略有不同且头戴黑色面罩的士兵会开始往吉普车跑去，这时将这 2 名士兵放倒回收即可。

4.回收被囚禁在Kiziba Camp的俘虏

这个俘虏位于图示位置哨塔下方的一间屋子内，很容易就能找到。

5.回收4名前往Kiziba Camp北侧树林追击的敌方士兵

在任务开始时选择北侧的降落点，在降落后一路往南朝树林俘虏的方向走，这时会在路上发现先后 2 台前来追击俘虏的吉普车，第 1 辆吉普车上坐有 3 人，后来的第 2 辆吉普车上有一人，将他们全部放倒并回收即可，觉得找起来麻烦的话不妨带上 D-Dog，以车辆作为目标就很容易找到，这 4 人当中有其中两人是装甲兵，使用 CQC 或是用 Rocket Arm 就可以直接放倒。

6.回收运输卡车的驾驶员

这辆卡车的目的地是位于地图中央的 Kiziba Camp，但实际上在游戏开始时它会停靠在地图标记为 01 的哨岗，直接到这个位置拦截卡车以及驾驶员可以省去不少的麻烦。

S级评价要点

本任务想要获得S级评价就要熟记树林中的情报员的位置，开场后迅速前往树林，解决掉周围的威胁后救出情报员，把他送走后立刻前往关押另一名情报员的地窖。不过地方的据点守卫比较森严，尽量排除掉周围的威胁后再进行救援，注意该名情报员受伤需要手动搬运至直升机，可以提前把直升机呼叫到最近的一个降落点，整个任务预计用时5至6分钟。

任务18 Blood Runs Deep

目标指南

1.排除原Mbele士兵（主要目标）
2.排除5名被囚禁在Kungenga Mine的俘虏（主要目标）
3.回收5名少年俘虏（主要目标）

4.回收原Mbele士兵

正如字面意思，在完成主线目标的过程中将其找到后回收即可。

5.在敌人没有发现情况下，完成5名少年俘虏的回收任务

完成这个目标的关键在于将Kungenga Mine中的所有敌人回收掉，也就是说不仅要将Kungenga Mine这个据点压制，还要将被麻醉的敌人实实在在回收掉，否则在遇到几名少年俘虏后没跑出几步就必然会触发敌人发现少年俘虏逃跑的警报。在清场后再去触发遇到少年俘虏的剧情，剧情过后，如果玩家已经开发了回收系统的“Children Fulton”，那么强烈建议将腿受伤需要背的少年俘虏直接回收掉，这样就没有任何后顾之忧，只要以自己打前锋扫清，其余4名少年俘虏跟随的方式完成这个目标，另外在这里使用D-Dog可以较轻松地发现前方敌人的位置。

6.排除巡逻的武装直升机

使用带锁定功能强力的火箭发射器武器将关卡中巡逻的武装直升机击坠即可，建议在进入Kungenga Mine前就将其排除。

7.回收Kungenga Mine矿坑东北哨岗和西南哨岗附近的共计5名狙击手

这两个哨岗在地图上标记为02以及13，哨岗02附近的狙击手共计3人，哨岗13的狙击手共计2人，其具体位置如图所示。

8.回收3辆装甲车

本关中一共有3辆装甲车围绕着整个地图巡逻，第1辆装甲车比较难发现，它会围绕Bampeve Plantation南侧的路线巡逻，因为不在主线任务的正常路线上，需要刻意去寻找。第2辆在潜入Bampeve Plantation时可以看到，当它驶离后会在Bampeve Plantation与Kungenga Mine之间往返。第3辆则在Kungenga Mine外围的大路巡逻，不难找到。建议在进入Kungenga Mine前就将他们全部回收，这样就没有后顾之忧了。

S级评价要点

本任务需要分别完成两个目标，其中第一个解决军官的目标比较简单，建议在任务开始后就抓紧时间迅速完成。第二个目标最终要帮助一帮童军撤离，用正常打法非常耗时间，这里建议事先研发出儿童用富尔顿装置，这样就能直接把孩子们送回基地。由于所在据点有不少集装箱，在送走了孩子们后我们可以采用站在集装箱上用富尔顿装置回收集装箱，之后再长按△键/Y键的方式借着集装箱直接撤离，可以省去不少时间，任务完成时间在10分钟左右，不被发现的情况下即可S。如果玩家觉得时间比较紧迫，也可以采取用麻醉枪刷爆头的方法来快速赚取奖励分。

任务19 On The Trail

目标指南

1.找到与“少校”接头的下级（主要目标）
2.标记指挥官“少校”（主要目标）
3.排除指挥官“少校”（主要目标）

4.回收指挥官“少校”

参考目标5的说明。

5.回收与“少校”接头的下级

在正常的主线流程下，最后会跟踪接头下级到达一处山头旁边与“少校”对话，在他们的对话结束后离开这个位置之前将两人回收即可，由于这里敌人比较集中，可以考虑使用Stun Grenade或是Sleep Grenade将他们批量处理掉。

6.回收被囚禁在Munoko ya Nioka Station东北边房间内的俘虏

俘虏所在的房间位于接头下级所在吉普车的必经之路上，具体为地图标记为16的哨岗。

7.完整听完接头下级与“少校”的对话

只要在跟踪下级找到“少校”后，爬在山头上窃听或是用望远镜将他们的对话从头到尾听完即可。

S级评价要点

本任务想要获得S评价十分简单，由于任务的最终目标是找到代号为“少校”的军官，所以可以不管与他接头的下级，在任务开始后直接前往“少校”所在位置，将守卫和“少校”都放倒后用富尔顿装置运回，之后直接撤离即可完成任务，用时大约5分钟。

任务20 Voices

目标指南

1.回收少年Shabani（主要目标）

2.命中浮于空中的精神力少年

参考目标3的说明。

3.击退火人

击退火人以及命中浮空的少年有很多种方法，这里就给出一种笔者认为最简单直接的方法。在进入Ngumba Industrial Zone时，可以明显发现有两个高耸的水塔，在进入医院触发剧情后在受到火人的追击后，快速来到水塔的位置并在支撑的铁架上放置C4，随后引诱火人接近，让他身上的火自行引发C4的爆炸，这样水塔落下的大量水会使火人倒

地并完成目标3。

在火人倒地后浮空少年会出现，建议以用连发步枪射击这个最直接的方式来射击少年，虽然开始射击浮空少年时他会消失躲开并重新出现，但在连续命中约30次后，子弹会最终命中他并完成目标2，但单次的火人倒地可能难以达成这个数字，不过由于场景中有2个水塔，照葫芦画瓢再来一次即可达成目标2。

4.找到记载从西侧哨岗前往Ngumb Industrial Zone路线的情报文件

这个情报文件位于地图标记为20的哨岗，在这个哨岗的其中一个帐篷内可以找到。

5.在Ngumb Industrial Zone西侧哨岗中回收动物Lycaon

这只野狗所在位置为地图标记为17的哨岗，Lycaon就在这个迷雾中的哨岗的一侧，带上D-Dog轻松就能标记出其所在位置。

6.完整听完关于"Munoko ya Nioka Station的尸体"的对话

这是一个关于卡车司机与同伴共计3段的对话内容，首先在关卡开始后玩家必定会经过据点Munoko ya Nioka Station，在这个据点的出口停靠着一辆卡车，而卡车的司机会从远处迎面跑来，并在一段时间后驾驶卡车离去。接下来他会两次停下车辆，并与同伴进行对话，在第2次停车后他会转向步行，并进入被迷雾包围的树林中，接下来只要玩家一直潜行跟踪，最终来到一处斜坡处他会与同伴进行第3段对话，听完对话后就能完成这个目标。

S级评价要点

本任务需要在任务开始后直接前往目标区域，用D-Horse赶路是必须的。前往目标区域的方式多种多样，不过有两个地方算得上是捷径，一是哨岗20旁的小路，二是在一个断桥处直接从断桥下方爬上对面的山崖，一路前行就能到达目的地。与火人的战斗在知道打法后想要迅速脱身是很简单的，惟一需要注意的就是要尽量避免被他攻击到，本任务在进行顺利的情况下用时大约6分钟。

任务21 The War Economy

目标指南

1.找到军火商人

当军火商人乘坐武装直升机到达机场后，在远处用望远镜将他标记即可。

2.找到CFA干部（主要目标）
3.排除CFA干部（主要目标）

4.回收CFA干部

参考目标5的说明。

5.回收军火商人

在主线中两人的会面后，他们必定会从直升飞机降落的建筑内缓缓走到户外，只要将他们标记了解他们的行踪，单纯回收他们并没有什么难度，但建议在完成目标6后再完成目标4和5。

6.完整听完CFA干部与军火商人的对话

这是一个相当麻烦的目标，首先玩家需要了解两人的所在位置，军火商人在任务开始一段时间后，会乘坐武装直升机到达地图中央的建筑上，而CFA干部则位于这个建筑的内部，从他们会面开始，他们先后会进行4段的对话，玩家必须完整听完每一段对话才能完成这个目标。但是，在这些对话之间两人不不断进行移动，也就是说玩家要占据良好的位置才能在保证偷听的同时不被巡逻的敌人以及遍布楼顶的狙击手发现。

推荐玩家在任务开始后来到如图所示正对敌方中央建筑的房子附近，并将附近巡逻的敌兵在不触发任何警觉的情况下将他们回收，因为哪怕是一点点的警觉让他们发生对讲机通话，都会导致目标两人的对话不会继续进行。准备就绪后爬到这个房子房顶，从这个位置可以直接用望远镜隔墙偷听到两人所有的4段对话。第1段对话发生在正对着

的建筑内，只要军火商人到达后将他标记并追踪他的行踪即可偷听到，在第1段对话结束后，他们会离开建筑内部并前往地图北侧的机库进行第2段对话，第2段对话结束后，他们会乘坐机库内的卡车驶往南侧的机库进行第3段对话，第3段对话后，他们会离开机库再次移动并回到第1段对话发生的建筑内，只要用望远镜一直跟随两人的移动，等到他们回到最开始的建筑时就能听到最后的第4段对话，对话结束后目标也会随之完成。

在完成这个目标后强烈建议放弃任务返回ACC，因为直到这时玩家都没有触发任何的储存点，一旦出现什么意外的话就前功尽弃了。

7.取得武装直升机运送的蓝图

只要等待运送军火商人的直升机到达后将其击落，从飞机残骸中就能找到蓝图，但建议在击坠飞机之前先清空附近的敌人，否则玩家还没来得及拾取蓝图，就已经被其他敌人射杀了，实在觉得困难的话可以穿上减少伤害的Battle Dress。在寻找蓝图时比较考眼力，其外观与普通蓝图一样都是以一个白色小盒子的形式出现，最好在击坠直升机时就标记其残骸的大概位置，否则往往会出现飞机打掉了，蓝图却找不到的情况。

8.回收Nova Braga Airport机库内的资源集装箱

要完成这个目标必须已经完成支线任务50，解锁并开发出回收系统无视地形的虫洞功能，否则用普通气球是无法回收的。这个机库的具体位置如图所示。

S级评价要点

本任务想要获得S也十分简单，由于已经知道了CFA官员的位置，所以直接前往他所在的大楼将其放倒并回收，之后迅速撤离即可，不必等待军火商的到来。当然，玩家也可以通过回收机场中的三个集装箱来获得额外的奖励分数。

任务23 The White Mamba

目标指南

1.回收少年兵首领White Mamba（主要目标）

2.回收被囚禁在Bwala ya Masa的俘虏

俘虏就在进入 Bwala ya Masa 后下方的房子群中，具体位置如图。

3.在不给予White Mamba任何反抗机会的情况下将其回收

只有玩家没有触发与 White Mamba 正面遇见的剧情，才有可能完成这个目标，要想不触发剧情，玩家就不能沿正常的路线从废弃船只的楼梯一步步往上走，而是要穿越船底走到另一侧船腹部分沿梯子爬到二层，爬到二层后右拐借助一个箱子再爬到第三层，爬到第三层面前就是一条楼梯，在这里往右走就能看到通往 White Mamba 所在位置的侧门，在这个位置往里面投掷一个弹夹吸引他的注意力，他会转身走到另一个侧门查看状况，这时举起麻醉枪对准头部一枪即可。

4.取得隐藏在Bwala ya Masa周边的钻石原石

这颗钻石位于北侧降落点旁边地图标记为 06 的哨岗处，在这里有 2 个帐篷，在其中一个帐篷中可以找到这颗钻石。

5.回收20名少年兵

本关不含目标 White Mamba 一共就只有 20 名少年兵，也就是说要将他们全数回收。在一周目时不推荐完成这个目标，否则一个个背上直升机可以累死，建议在开发回收系统的“Children Fulton”后再来回收。这些少年兵的位置相对集中，但还是推荐带上 D-Dog 来搜索，有一名少年兵位于地图较南侧的位置巡逻，不靠近的话可能难以找到。

S级评价要点

本任务的主要目标只有一个，那就是回收“White Mamba”，但是用正常方法对付他就需要进入与他的战斗，不仅耗时而且还会引发战斗警报，不慎被攻击到还会扣分。因此，必须要在不被他发现的情况下把他麻醉并带走才有机会获得 S 评价。想要麻醉他就必须从船的后侧直接绕到顶层，从顶层的缺口注视着他的行动，待他在沙发上睡觉时用麻醉枪进行麻醉，之后将他带走并撤离即可，任务期间未被发现的话即可获得 S 评价。

任务24
Close Contact

目标指南

1.回收男性技术人员（主要目标）
2.回收女性技术人员（主要目标）

3.在Ngumb Industrial Zone西南哨岗附近回收动物Nubian六头

这个哨岗就是地图上标记为 20 的位置，这里也是关押着 2 名俘虏的地方，在清空这个地方的敌人后，可以慢慢对周边的 Nubian 进行收集，带上 D-Dog 作为同伴可以轻松找到这些动物的位置。

4.回收2辆吉普车

目标的 2 辆吉普车最后的终点都是关押着 2 名俘虏的哨岗 20，前往哨岗 20 等待 2 辆吉普车的到来即可。

5.回收在Munoko ya Nioka Station营地东北哨岗的4个资源集装箱

这 4 个集装箱位于地图标记为 16 的哨岗处，排除敌人后将其全部回收即可。

6.在Munoko ya Nioka Station营地附近摘取植物African Peach

这颗植物就位于如图所示 Munoko ya Nioka Station 其中一个入口旁边的岩石堆上，很容易找到。

7.在Munoko ya Nioka Station营地附近回收动物Martial Eagle

在 Munoko ya Nioka Station 西北侧的入口附近，天空上有很多盘旋的鹰，而这就是我们的回收目标，对自己枪法有信心的可以直接用麻醉枪将其击落，而在一段飞行后个别鹰会落下到附近的石头处休息，在他们休息时将他们麻醉并回收即可。

S级评价要点

本任务获得 S 评价的要点依然是快速，一名营救目标会自己慢慢逃跑，而另一名很可能被赶来的敌人带走，而如果及时赶到的话，就能在这些突发事件发生前把他们救走。在熟悉目标位置的情况下，可以开场直接借助 D-Horse 赶往目标地点进行营救。完成任务目标后，可以直接利用据点中的集装箱撤离，这样也可以节省一点时间，不过在这之前建议先清理一下周围的敌人。本任务可以在 5 分钟内完成。

任务25
Aim True , Ye Vengeful

目标指南

1.回收武装组织的副官（主要目标）
2.回收少年兵兵长（主要目标）

3.回收逃跑至Munoko ya Nioka Station东北哨岗的俘虏

除了主线中目标的武装组织副官外，还有一名俘虏会一直逃向哨岗 16 附近，其具

体位置如图所示，建议在任务开始后就优先去救他，时间拖太长的话他会被野狗咬死而无法回收。

4.回收12名少年兵

本关包含红帽子队长在内一共有12名少年兵，将他们全部回收就能完成，与任务23的目标5一样，不建议在一周目时完成，在取得儿童用回收系统后再选关补完即可。

5.使用车辆，将少年兵队长与武装组织副官同时回收

目标区域的哨岗16中央就停靠着一辆吉普车，将目标的红帽少年兵队长与副官都放到车上，然后驾驶车辆沿路往地图南侧走，走出一定距离后就能从陆路将他们同时回收。

6.在Munoko ya Nioka Station东北哨岗附近摘取植物Digitalis（perperea）

在如图所示哨岗16西南侧的山上，这里有3棵Digitalis（perperea），将所有3棵全部摘掉就能完成目标。

S级评价要点

本任务的目标有两个，虽然都在一个村子里，但是都无法轻易回收。其中少年兵指挥官必须研发出儿童用富尔顿装置后才能回收，而需要解救的被关押者处于受伤状态，无法直接回收，需要将其搬运到直升机上。由于本任务途中会有少年兵增援进入村子，所以行动必须迅速，优先回收指挥官，之后带走被关押者并撤离。如果玩家没有研发出儿童用富尔顿装置，也可以直接开一辆吉普车进入村子，然后将两名目标背上车，之后直接开离任务区域即可，用时5分钟左右。

任务26
Hunting Down

目标指南

1.找到记载有目标人口贩子逃跑路线的情报文件

情报文件位于Ditadi Abandoned Village的图示位置，这里是一个放置有通讯设备的小帐篷，在桌子上就能找到这份情报文件。

2.排除人口贩子（主要目标）

3.在人口贩子到达Kiziba Camp前将其排除

参考目标4的说明。

4.回收人口贩子和他的护卫兵共5人

在关卡开始后，建议先取得目标1的情报文件，这样地图上就会立即标记出这名人口贩子与他的护卫兵的行进路线，接下来沿着这条路线的起点开始寻找，带上D-Dog的话很容易就能找到这一行5人，需要注意的是他的身边可能还有其他的士兵，但这有可能不是他的护卫兵，他的护卫兵的外貌比较特殊，基本都是戴着防毒面具，只有将这4名护卫兵以及人口贩子都回收才算作目标完成。

5.回收被囚禁在Ditadi Abandoned Village的4名俘虏

只要在完成目标1的过程中带上D-Dog作为同伴，附近的4名俘虏很容易就会被标记出来，接下来就是排除附近的敌人并将他们安全回收罢了。

6.在Kiziba Camp营地附近回收动物Side-striped jackal

这种野狼就在地图上标记为10的哨岗附近，带上D-Dog在附近闲逛一下就基本能遇到它们。

S级评价要点

本任务目标的行动路线是固定的，由于初次游戏时已经明确了目标的位置，所以在挑战S级评价时就无需再去据点获取情报，任务开始后直接去寻找目标即可。目标周围有五名同伴，把他们全部解决后用富尔顿直接回收，之后直接骑马跑出任务区域即可，5分钟以内即可完成任务。

任务27
Root Cause

目标指南

1.回收情报班俘虏（主要目标）

2.在情报班俘虏出现撞车事故之前将他回收

参考目标3的说明。

3.与情报班俘虏一同在陆路离开战斗区域脱离

这个任务的3个目标其实可以一次性完成，而实现起来也很简单，首先在出击前选择D-Dog作为同伴，如果已经开发减少伤害的服装Battle Dress的话也最好换上，关卡开始后玩家无视敌人沿左侧直奔这个哨岗的中央，这样一来D-Dog会探测出这个俘虏的位置，而这个俘虏实际上正在这个哨岗的中央试图驾驶卡车越狱，而我们的任务就是赶在他驾驶卡车离开前就将他扛起并朝北走离开任务区域，一切顺利的话只要两分钟就能达成所有的目标。

S级评价要点

本任务获得S评价的要点依然是快速，开场便借助D-Horse赶往目标据点，速度

一定要快，因为目标被关押者会想办法自己开卡车逃走，可以在他逃走之前将其救出。当然，如果他已经上车，玩家也可以直接把卡车回收迅速完成任务，之后直接撤离即可，3 分钟左右即可完成任务。

任务28 Code Talker

目标指南

1.与Code Talker接触（主要目标）
2.回收Code Talker（主要目标）

3.在Code Talker没有受到攻击的情况下将他回收

任务的最后阶段，玩家需要带 Code Talker 撤离，在这个阶段只要以潜入的方式离开，不被敌人发现的话就基本能完成这个目标。不过，根据玩家之前是否有击倒 4 名 Skul 部队狙击手，带 Code Talker 撤离时面对的敌人会有所不同。如果没有将全部 Skull 部队击杀的话，那么别墅周围所有的敌人都会丧尸化，只要简单躲避他们即可。如果将 Skull 部队全灭的话，那么这里的敌人会变成大量的步兵以及武装直升机加装甲车的组合，面对这个组合时想要正面突破而不受到攻击是比较困难的，因此就这个目标而言，建议还是不要将 Skull 部队消灭为宜。

4.排除Skull部队

要排除 Skull 部队讲究的是战斗的方式，由于对面有 4 名狙击手，往往一探头就会被攻击，因此想要用狙击枪对狙是比较困难的。在这里介绍一个比较邪道的打法，相信玩家在游戏过程中或多或少都曾经回收过坦克，在这里我们选择在她们对面的山头上直接呼叫坦克的空投，然后以坦克 VS 狙击手的方式将他们逐个击破，但记得要按 R1/RB 键切换第一人称瞄准，否则很难命中。虽然她们的攻击也能对坦克造成伤害，但由于坦克的装甲很厚，想要摧毁坦克还是要花不少的时间，接下来玩家只需要在山头之上以对手狙击枪的红外线作为索敌参照，用坦克的主炮轰炸其所在位置直到她们死亡为止。当只剩下最后一名敌人时，这名敌人有可能一直不露面，这时玩家离开坦克的话她很可能选择近身攻击，这时拿出步枪再补上几枪，基本就能将其击倒。

5.回收Skull部队

当击倒这些 Skull 兵后，地图上会标记她们“死亡”的位置，这时只要快速前往她们的所在位置，并且至少回收她们 4 人中的其中一人即可，但注意如果玩家将他们全灭的话，记得回收时不要拖得太久，否则一段时间后他们会诈尸并脱离这个区域。需要注意的是一周目是无法第一时间回收 Skull 部队的，必须在完成任务 29 并解锁寄生虫服装的开发后再返回挑战。

6.回收封锁Lufwa Valley的装甲车

只有当玩家在本关的前半部分将所有 Skull 部队全灭后才能完成目标 6，在全灭 Skull 部队后，在与 Code Talker 接触后别墅外会出现大量的敌方增援，来到如图所示的位置可以发现在石桥上的装甲车，将附近的敌人排除后将其回收即可。

S级评价要点

本任务流程较长，而且没有什么特别的打法，获得 S 级评价的关键自然是快速且不被发现。前往别墅途中的 Skull 狙击手是不推荐打的，沿着石壁走直接绕过她们是比较好的选择。这样在救出 Code Talker 后，敌人就会进入僵尸状态，这种状态的敌人其实是比正常敌人好对付的，而且敌人的装甲车增援也不会出现，从后门走出别墅后从左侧的小路撤离。此时这里是会有不少僵尸兵的，Skull 狙击手也会出现，不过只要小心行动是可以绕过他们的，到达撤离地点后即可过关。如果整个过程中没有被敌人发现的话，20 分钟左右过关即可获得 S 评价，不过整体难度较高，建议玩家多尝试几次。

任务29 Metallic Archaea

目标指南

1.排除Skull部队（主要目标）
2.回收Code Talker（主要目标）

3.在没有被傀儡兵拘束过的情况下过关

所谓的傀儡兵就是在场景中丧尸化的杂兵，这些杂兵在靠近后有可能会缠住玩家并且需要挣脱，只要远离这些杂兵不让他们缠上就好。

4.回收Skull部队

要将他们回收就需要先将他们击倒，使用装备加特林的 D-Walker 是对付 Skull 兵的最好选择，当他们原地放烟雾时是最好的攻击时机。削减 Skull 兵全部体力后，他们会倒地不起，建议玩家最好在击倒第 1 个 Skull 兵时就进行回收，因为当玩家将所有 4 名 Skull 兵全灭后，他们会在短时间内全体复活并瞬间消失，几乎没有回收的时间。

S级评价要点

硬碰硬的战斗想要拿 S 评价还是比较简单的，用 D-Walker 配加特林就能很轻松地对付他们，S 评价也就唾手可得了。当然玩家也可以直接让 Quiet 配备消声狙在机场主楼屋顶上的狙击点进行输出，这样的好处是比较安全。如果 Quiet 开始移动的话，记得用指令让她回到之前的狙击点。本任务如果回收了全部 Skull 兵的话是会有分数奖励的，不过如果把他们全部击倒的话，他们会立刻撤退，所以必须一个一个回收。

任务30 Skull Face

目标指南

1.与Skull Face接触（主要目标）
2.从Skull Face身上问出情报（主要目标）

3.回收4台Walker Gear

4 台 Walker Gear 都位于这个基地每一个大石拱门附近，他们有可能被敌人驾驶着巡逻，也有可能在原地待机，但要将这些 Walker Gear 一一回收，必须将附近的大量敌人都清理掉，否则很容易就会触发警报，而这里不少敌人都全副武装，麻醉枪械的实用度会有所下降，如果玩家已经开发 Rocket Arm 可以用飞拳有效地清理敌人。

4.取得在OKB Zero的磁带

在本关的最后阶段，主线会要求玩家走到设施顶层的直升机停机坪找 Skull Face，这时先不要往通往停机坪的楼梯走，而是从左侧的楼梯往下走，然后沿路走到尽头的升

降机处，在升降机角落可以找到一台收音机并取得磁带。

5.回收在OKB Zero的7个红色集装箱

所有7个红色集装箱的位置如图所示，直到进入通往骷髅脸所在的基地入口前就能将这7个红色集装箱收齐。

6.回收在OKB Zero的3辆坦克

所有3辆坦克都在玩家的必经之路上，比较容易发现，具体位置如图所示。

S级评价要点

本任务严格来说是游戏中对玩家潜入技术要求最高的潜入关卡，敌人数量较多，而且还有狙击手和Walker Gear，以及全副武装的敌人。如果想要正常潜入获得S评价的话，就必须快速且完全不被发现，这要求玩家对于地形和敌人配置都十分熟悉。当然，本任务有一个十分无脑的打法，首先准备好烟雾弹和卡车，快靠近敌人据点时，爬上卡车在载货区扔一颗烟雾弹，之后就能够堂堂正正地开车进入据点了。不过烟雾弹有一定的持续时间，建议玩家开到区域之间的门处时下车补充烟雾弹，不过补充烟雾弹时要注意周围的敌人，如果被敌人发现直接读档也是没关系的。通过这个方法直接到达据点深处，下车后迅速跑到剧情触发点，之后即可完成任务，预计用时只有5分钟左右。

任务31
Sahelanthropus

目标指南

1.击毁Sahelanthropus（主要目标）

2.破坏Sahelanthropus的头部

要破坏Sahelanthropus的头部其实也不算很难，虽然头部并非其弱点，但是只要用大威力的火箭发射器连续轰炸它的头部就能将其破坏，在攻击其头部的过程中，初期它的头部会开始冒烟，而真正破坏的标志是它的头部不断有火花出现，而且脸颊两侧有明显的破坏痕迹。另外，完成这个目标推荐使用高等级的火箭发射器CGM 25，其伤害高且换弹速度快，唯一的不足时弹道飞行速度较慢，而且当过于靠近目标时会只对其胸口进行锁定，因此使用时建议保持一定距离手动瞄准。

3.命中浮于空中的精神力少年

当Sahelanthropus的体力被削减到一定程度时，它会飞身扑向玩家并自动触发子弹时间，这时玩家需要按□/X键躲避，躲避成功后浮空少年会悬浮在Sahelanthropus面前，这时切换枪械对其射击，只要命中一发子弹就能完成这个目标。

S级评价要点

本任务想要获得S评价并不困难，在熟悉了BOSS的攻击方式后，抓准时机用火箭筒或者D-Walker的加特林持续输出即可。火箭筒推荐使用CGM 25，同时要记得准备一把突击步枪，用来对付BOSS射出的导弹，以及最后的特殊QTE。只要受伤次数不是很多，任务完成后即可获得S评价。

任务32
To Know Too Much

目标指南

1.回收CIA特工（主要目标）

2.在CITA特工被搜索部队发现前将其回收

最简单的方法就是在关卡开始后使用D-Walker或是D-Horse，利用它们的移动能力赶在搜索部队到达之前前往目标地点，在沙漠上找到特工后回收即可。

3.回收搜索部队的4名士兵

到达特工的所在位置后，可以发现有4名驾驶着Walker Gear的敌人会从四面包围过来，将他们全部从Walker Gear上击落并回收即可。

4.回收吉普车的驾驶员

来到特工所在的位置，当4名驾驶Walker Gear包围过来的敌人发现特工后，他们会通过无线电通报，随后会有1名士兵驾驶吉普车缓缓到来，将他也麻醉回收就可以完成目标。由于敌人必须发现目标才会触发吉普车的到来，因此无法和目标2同时完成。

5.回收被囚禁在Da Shago Kallai和Lamar Khaate Palace的2名俘虏

这两名俘虏具体位置如图所示。

6.回收打算处决CIA特工的苏联兵

在沙漠中发现特工后，先不要急着将他回收，这样一来当敌人的搜索部队发现他后，会叫来一辆押送用的吉普车，在俘虏周围等待吉普车的到来，并确认特工被运上吉普车后，接下来赶在吉普车之前到达Lamar Khaate Palace，推荐在图示位置的山头等待吉普车的到来。当吉普车到达后，吉普车司机会将特工押送到一个牢房中，这时我们继续在山头上按兵不动，一段时间后会被Miller告知有可疑的

无线电，随后玩家可以发现另一台吉普车会从山头左侧的道路驶来，而这辆吉普车的驾驶员就是我们的目标，这名头戴黑色面罩的苏联兵会缓慢地走向特工所在的牢房，在他到达牢房之前将他击倒并回收即可。奇怪的是，这个任务有很高几率出现必须一次性完成的BUG，否则在出现意外接关重来时，这名被押送的特工在即将被押送到牢房前会触发敌人的异常警戒，而我们目标的苏联兵永远也不会驾驶吉普车出现。

S级评价要点

本任务的S评价也很好拿，由于需要营救的CIA官员周围一开始是没有敌人的，敌人会在之后逐渐赶来，所以只需要迅速赶过去用富尔顿装置回收，之后迅速撤离就能十分安逸地完成任务，任务用时大约3分钟。

任务33 【Subsistence】C2W

目标指南

本任务是任务4的高难度版本，高难度下最大的差异就是没有任何的装备以及同伴，但本关的目标大多数都是收集类，只有目标4摧毁中继机这个目标需要用到武器，建议在任务开始后沿大路走，这样必然会经过地图标记为24的哨岗，这个哨岗只有2名敌人，将他们简单用CQC放倒后取得他们的武器，然后一路走到目标3中钻石的位置取得钻石，再从这里跳到据点之中，将中继机所在房屋左侧的集装箱回收后，用枪械射击中继机，触发的警报不用理会，直接往据点外一直跑，当警报解除，离开战斗区域就能通过本关，而单就完成目标而言，破坏中继机后马上回到ACC就可以了。

S级评价要点

高难度下的本任务推荐直接用直升机上的机炮打爆三个通讯雷达来完成，不过前提需要破坏掉据点中的防空雷达车，为记得为直升机配备上装甲，并且熟悉好三个雷达的位置。用此方法完成任务的话，任务用时在1分钟左右。

任务34 【Extreme】Backup, Back Down

目标指南

本任务是任务9的高难度版，高难度版与普通版并没有太大的差异，可以说普通版怎么完成目标，高难度版沿袭相同的方法即可，惟一的差异在于高难度版中出现的部分装甲车要比普通版耐久度高，有时就算是高等级的CGM 25也需要打上2发，因此在完成目标3的过程中要合理使用弹药，并尽量取得目标4中运输卡车的武器，否则弹药耗尽的话，就只能通过回收的方式继续完成目标3了。

S级评价要点

本任务的S评价打法与普通难度并无差异，不过注意敌方车辆的洞察距离比普通难度下更远，而且没有反射模式，在靠近车辆时需要格外地小心，建议在靠近前先用一发烟雾弹。本任务最后依然推荐把三辆坦克回收，以及破坏掉直升机，利用奖励分获得S评价，直升机一定要用高等级的CGM 25打，用普通的火箭筒很可能导致被发现而悲剧。

任务35 Curesed Legacy

目标指南

1.回收2个目标集装箱（主要目标）

2.与集装箱一同利用回收系统离开战场完成任务

在回收第二个集装箱时，在回收之前爬到集装箱上方再进行回收，在回收后再按提示长按△/Y键就能与集装箱一同离开战场。

3.在敌人没有察觉集装箱被回收的情况下过关

完成这个目标的关键在于回收集装箱时确保附近的敌人都悉数排除，否则回收时的动静会引发他们的注意，由于这些看守集装箱的敌人都是穿着重甲，建议使用Rocket Arm的飞拳将他们击晕后回收。

4.找到记载有集装箱位置和敌人位置的情报资料

本关中一共有2个情报资料，它们分别记载着本关目标集装箱的位置以及敌人位置的情报，前者位于地图东南侧的一个帐篷内，后者则位于东侧的别墅内，而别墅的资料可

能比较难寻找，但只要从别墅北侧的后门进入，沿楼梯一直往上走，穿越书房以及走廊后，最终可以找到一个方形的房间，这个情报文件就在这个房间内。

5.回收守卫别墅的Zero Risk Security队长

这名队长的特征是头戴红色贝雷帽，他与目标4中别墅的情报文件同在一个房间内。

6.在Lufwa Vally西北侧哨岗取回被渡鸦叼走的钻石原石

来到如图所示的位置，可以发现天上有大量的乌鸦在盘旋，钻石就在这群乌鸦的正下方。

S级评价要点

任务目标是回收两个集装箱，再次进行任务时可以直接绕过别墅前往集装箱所在的位置，利用烟雾弹和CQC解决掉周围的装甲兵，之后迅速对集装箱进行回收。回收第二个集装箱时，可以直接利用集装箱离开任务区域，以便节省时间，任务用时在5分钟左右。

任务36 【Total Stealth】Footprints of Phantoms

目标指南

本任务是任务15的高难度版，除了被发

现立即失败外完全一致，由于基本上这些目标全部都是以回收为主，因此只要保证潜入即可，笔者比较建议的是从左侧的山路斜坡慢慢往上推进，一路上的敌人分布会相对比较好对付，如果玩家已经开发出隐形迷彩，即使是高难度版的全目标达成也可以说是毫无难度。

S级评价要点

高难度下建议在远距离用火箭筒炸毁左边的 Walker Gear，顺便把敌人引下来，之后就能避开敌人直接上山回收掉剩下的两台了，注意山上有可能会有几个剩下的敌人，需要小心行事。回收完后直接从山顶的降落点撤离，任务用时 3 分钟左右。

任务37

【Extreme】Traitors' Caravan

目标指南

本任务是任务 16 的高难度版，高难度版除了目标 4 外基本一致，主要的难点在于当玩家触发与 Skull 部队的战斗时应该如何击倒他们，在一般情况下笔者会推荐使用 D-Walker 用加特林对付，但在本关中负责护送的 2 辆装甲车中，有一辆强到让人发指的红色强化版，只要在触发战斗后坐上这一台尾随的装甲车，利用这辆装甲车的主炮两三发就能送 Skull 兵上西天，十分霸道！

S级评价要点

打法与任务 16 基本相同，而在高难度版中可以借助红色的护送装甲车来快速击杀。

任务38

Extraodinary

目标指南

1.取得胶卷（主要目标）

2.压制Spugmay Keep

将胶卷所在的 Spugmay Keep 的敌人全部无力化即可，这里有不少的装甲兵，建议用 Rocket Arm 来对付。

3.在敌方增援到达之前取得胶卷

关卡开始后玩家就直奔 Spugmay Keep，只要在南北两侧驾驶吉普车的敌人到达 Spugmay Keep 前取得胶卷即可完成目标，比较麻烦的是本关中这个胶卷的位置是随机的，但他们必定在以下 3 个地方的其中一处。如果实在觉得麻烦的话，也可以换个思路拦截南和北两侧支援吉普车，将他们先排除掉之后就能慢慢寻找了。

4.回收被囚禁在Spugmay Keep东边哨岗的俘虏

这个俘虏位于地图标记为 24 的哨岗中，就在这个哨岗的一间房子中，十分好找。

5.在Spugmay Keep附近回收动物Griffon vulture

在 Spugmay Keep 的残垣上有很多这种秃鹰，将它们击落并回收即可。

S级评价要点

开场迅速借助 D-Horse 赶往目标地点，之后对照上文目标指南中目标 3 可能出现位置依次搜索即可，速度快的话可以赶在敌人增援到场前获得道具并撤离。建议选择夜晚进行本任务，这样就可以在基本不用理会敌人的情况下搜索道具了，用时在 3 分钟左右。

任务39

【Total Stealth】Over The Fence

目标指南

本任务是任务 5 的高难度版，由于在高难度版被发现后会马上失败，因此玩家需要做的简而言之就是全程潜入，而本关的目标难点基本都在于回收部分，如果玩家实在感觉吃力的话，建议在开发出隐形迷彩后再来完成，有了隐形迷彩，只要披上迷彩将这些目标悉数收完即可，根本不必担心被敌人发现导致失败。

S级评价要点

S 级评价打法与任务 5 完全相同，容错率比普通难度版要低一点，不过多尝试几次即可成功。

任务40

【Extreme】Cloaked in Slience

目标指南

本任务是任务 11 的高难度版，高难度版本她不再会像普通版本一样傻傻地站在原地，如果箱子慢慢落下的话，她会瞬间闪走躲过箱子，但我们仍然可以用补给箱落下的方法来完成，具体为将她标记后常地呼叫补给箱，但当箱子还有 8~12 米的时候，玩家需要从掩体后快速站起然后快速蹲下，这样可以诱使 Quiet 射击，当她发动射击后会进入换弹的硬直，这样一来她就不能躲过箱子的攻击了。另外，高难度版本下的 Quiet 耐力更高，必须用补给箱命中 4 次才会被击倒。

S级评价要点

高难度下的 Quiet 会躲空投，所以用空投砸效率并不高，要拿 S 级评价的话建议直接用坦克来打。选择夜晚开始任务，之后直接进入坦克，根据 Quiet 狙击枪的红外线以及闪光点来判断 Quiet 的位置，一般 10 炮左右即可完成任务，之后下车前去触发剧情，7 分钟左右可完成任务，这样即可获得 S 评价。

任务41

Proxy War Without End

目标指南

1.排除战斗直升机（主要目标）
2.排除2辆坦克（主要目标）
3.排除2辆装甲车（主要目标）

4.回收2辆坦克和2辆装甲车

所有 4 辆重型车辆的移动路线都标记在了地图上，玩家可以选择用电磁雷 EMN-MINE 在其必经之路上将他们控制住再回收，而嫌麻烦的话大可以直接走到车辆跟前让敌人发现，接下来它们基本都会停下来攻击玩家，这时只要围着战车绕圈，在其攻击之前绕到背后将其回收即可。

5.回收机甲部队的司令官

虽然这个任务主线最后要求排除一辆武装直升机，但实际上这名司令官就在这架直升飞机之上，这辆直升飞机最终会飞往地图右下角的 Nova Braga Airport 并降落于此，降落后头戴红色贝雷帽的指挥官就会走下来，之后只要将其回收即可。

6.取得机甲部队司令官隐藏的钻石原石

这颗钻石位于 Nova Braga Airport 图示位置的房间内，具体在一侧出口一旁的货架上，靠近就能发现。

7.取得武装直升机运送的蓝图

任务要求排除的武装直升机除了载有目标 5 的指挥官外，还运送着一张 D-Walker 的武器开发蓝图，只要将其击坠，并前往其坠机位置寻找蓝图即可，建议尽量保证飞机在开阔的位置坠落，否则寻找蓝图会十分费神。

S级评价要点

一共需要清理四辆车与一架直升机，由于没有时间限制，车辆数量也不算多，比起任务“Backup，Back Down”要简单不少。四辆车都可以用绕后回收的方法来处理，直升机就直接用 CGM 25 轰炸即可，任务用时 5 分钟左右。

任务42

【Extreme】Metallic Archaea

目标指南

本任务是任务 29 的高难度版，高难度版本这 4 名 Skull 兵的血厚攻击高，稍有不慎就会被秒杀，建议带上坦克以及配备加特林的 D-Walker 出战，但使用这些载具时必须注意他们喷出的让载具锈化的烟雾，否则载具会马上被摧毁，但他们放出烟雾的过程也正是最好的输出时机，因为这时他们会站立在原地不动。输出时还需要注意其他 Skull 兵的行动，比如举起巨石投掷的攻击以及接近后瞬间靠近的刀刃攻击，这些瞬身刀刃攻击虽然可以在攻击的一瞬按下 R2/RT 键反击，但风险和回报不成正比，在这里不推荐用这种方式削减敌人体力。

S级评价要点

本任务个人比较推荐用 D-Walker 打，并且将加特林升级至弹数 1500 发，这样就能够节省不少空投子弹所需的时间。攻击 Skull 兵的时机是他们释放气体或是举起石头的时候，其余时间专心躲避即可。扔石头这招最好直接向后躲，侧移很可能还是会被打到，记得回收 Skull 兵来赚取奖励分数，顺利的话 7 分钟左右完成任务。

任务44

【Total Stealth】Pitch Dark

高难度版解说

本任务是任务 13 的高难度版，高难度版与普通版差别并不是很大，关键在于不被敌人发现，由于被发现就会任务失败，回收目标 3 的童子军时需要加倍小心附近是否有士兵，因为稍有一点风吹草动所有小孩都会开始逃跑，从而引起成年士兵注意的连锁，十分麻烦。最大的难点仍然是目标 4，但方法没有改变，依旧是油罐装 C4－关闭油泵－骑马在基地外引爆油泵－全速往南逃跑的路线，如果合理使用迷彩的话，本关的目标难度会骤然下降。

S级评价要点

S 评价打法与任务 13 相同，行动要更为谨慎，由于要完成任务必须不被发现，所以只要时间拖得不是太久，一般过关即可获得 S 评价。

任务45

A Quiet Exit

目标指南

1.与Quiet接触（主要目标）
2.排除来袭的苏联机械化军队（主要目标）
3.取得Quiet留下的磁带（主要目标）
4.回收7辆坦克，7辆装甲车

这是一个难度比较高的目标，玩家需要将敌人来袭 7 辆坦克以及 7 辆装甲车回收，但一般状态下，单兵面对数目如此多的战车以及敌人时，要冒险将他们全部回收是非常困难的，而完成这个目标的关键有三。

首先，是对天气的掌控，当玩家支援班等级到达一定等级后，可以从 iDroid 的 Fire Support 菜单中选择 Weather Modification，相信流程至此大家也必定已经解锁，在这里我们选择的是最恶劣的天气沙尘暴 Sand Storm，在呼叫沙尘暴后，虽然敌我双方的视野都会变得极差，但这样一来为玩家提供了掩护的屏障，在战斗中打开地图确认敌人的大概位置，然后戴上夜视镜 NVG 或是利用战车的车头灯灯光确认其位置并上前回收即可。需要注意的是，使用这个方法必须选择晚间进行任务，因为白天不仅夜视镜效果极差，而且敌人的车头灯也不会打开，因此这种战术的实用度会大打折扣。

其次，是对寄生虫服装 Parasite Suit 的应用，只要玩家在之前回收了足够的 Skull 部队，开发出 Parasite（Armor）这种装甲寄生虫的话，那么这场战斗穿上 Parasite Suit 会轻松不少，因为在回收的过程中往往会被步兵乱枪扫射，稍有不慎就会被秒杀，而使用寄生虫服装的装甲功能的话，在回收的过程中敌人枪械的射击基本上没有效果，大大保证了生存率。

最后，就是需要对 Quiet 发出停火指令，因为本关中的 Quiet 勇猛无比，就算是坦克都抵不过她的几枪，因此要想回收这些车辆，前提是车辆没有被 Quiet 破坏，只要在关卡开始时就长按 L1/LB 键向 Quiet 发出右下角的停火指令，那么她在本关中基本就是一个标记工具，有时利用她的瞄准红外线没准还能协助寻找战车的位置。

5.在Quiet没有受到攻击的情况下过关

实际上只要玩家在完成目标 4 的过程中注意在 Quiet 受伤后读档，其实也能一同完成这个目标，但就难度而言还是直接破坏装甲车来得比较简单，因此还是推荐分开来做。对付这个目标仍然推荐带上装甲寄生虫 Parasite（Armor）以及服装，然后拿上 CGM 25 出战，但注意在剧情中 Quiet 会给玩家另一把火箭发射器，但这把武器并不好用，记得在开战后马上捡起原来的武器，用升级过的 CGM 25 在这里基本上装甲车就是一发一辆，坦克最多也就三发搞定，而且有玩家站在战场的前方，敌人就基本不会将火力转向 Quiet，因此安心让她在建筑上方掩

护即可。比较推荐的防守位置建筑下方中央的一辆废弃坦克，在这里玩家可以有效防御三个方向来袭的敌人，而且探头瞄准也比较方便，在整场战斗的过程中要注意提前呼叫弹药增援，避免弹药断档的情况，只要全程保证装甲寄生虫覆盖，基本就不会有什么问题，而且这里也有数个检查点，因此玩家也不必过于担心。

S级评价要点

本任务的S级讲求的其实就是速度，用诸如CGM 25这样的高杀伤力的火箭发射器，出来一辆战车就轰一辆，推荐防守位置为建筑下方的一辆废弃坦克处，这里可以有效地抵挡敌人攻击，由于在这场防守战期间也有不少的检查点，因此只要有强力武器达成S级评价也十分简单。

任务46 Truth：The Man Who Sold The World

目标指南

1.排除在医院入口的6名士兵

在离开医院之前，会有6名士兵在这片火海中搜索，用手上的手枪将他们全部杀掉即可。

2.开枪击中火人20次以上

在逃离医院的最后阶段，火人会再次出现，这时只要用手枪攻击他超过20次，那么在过关后就能完成这个目标，十分简单。

S级评价要点

打法与序章相同，一般过关即可S。

任务47 【Total Stealth】The War Economy

目标指南

本任务是任务21的高难度版，高难度版中的难点反而是普通版中相对简单的目标7，因为高难度版一旦被敌人发现就会马上失败，但想要取得武装直升机的蓝图就必须将直升机击坠，因此要想在不被发现的情况下击坠直升机只有1种方法，那就是在足够远的距离锁定直升机，并且在直升机没有察觉的情况下用火箭发射器一发将其击坠，不过比较麻烦的是，就算玩家成功在不被察觉的情况下成功击毁直升机，如果直升机坠毁的位置位于敌人众多的基地内的话，那么回收蓝图工作也会比较困难，因此最好等待直升机在基地外围时再将其击落，但如果使用隐形迷彩的话，那就无需担心坠落点的问题了。

S级评价要点

S评价打法与任务21基本相同，由于必须不被发现才能过关，所以要更加地谨慎。

任务48 【Extreme】Code Talker

目标指南

本任务是任务28的高难度版，高难度版下的难点仍然是如何对付目标4的Skull部队，打法上虽然也能继续采用坦克战术，不过高难度下Skull兵的体力值明显提高，要击倒他们其中之一并不难，但要击倒所有就比较困难了，而且高难度下这些Skull兵的攻击力变高了不少，因此坦克战术在这里不再推荐。

真正推荐的打法是带上D-Dog配合寄生虫服装的战术，在遇到Skull部队后激活迷彩寄生虫，然后直接大摇大摆地走到他们的面前，用带有消音的武器攻击他们，（麻醉/杀伤均可，但必须消音，否则会被发现），虽然他们打一枪会换一个位置，但是借助迷彩寄生虫一直保持隐身并用D-Dog找出他们的位置，且保证用空投弹药的方式保持迷彩寄生虫充足的余量，要将这些狙击Skull兵击倒可以说是毫无难度。

S级评价要点

本任务的S评价打法与任务28相同，高难度下的本任务依然不推荐打Skull狙击手，由于高难度下没有反射模式，所以在带着Code Talker撤退时必须格外小心，观察好敌人的情况再作行动。

任务49 【Subsistence】Occupation Forces

目标指南

本任务是任务8的高难度版，高难度版的目标难点依旧在于拦截坦克与上校的部队，由于高难度版没有任何武器，因此不能再使用上文目标7中介绍的打法一样用电磁雷、诱饵等方式诱使从西北方驶来的部队，但是利用玩家自己的操作可以弥补装备上的缺失。首先任务开始时推荐在哨岗07下方的降落点降落，然后想办法用CQC从哨岗07的敌人身上取得一把武器，悄无声息地离开并沿路往部队驶来的西北方向走。在远处看见坦克部队时先隐藏在边上等待，当带头坦克的侧面与视线平齐后，用刚才取得的武器向坦克开一枪，这样一来带头的坦克会短暂地停下，这时马上冲向带头坦克将其回收，然后立即将后面卡车上的驾驶员射杀，这样一来上校就会被迫从车上下来，当他下车后将他用CQC放倒，一切顺利的话，走在第三的坦克会因第二的卡车挡道而无法前进，这时再绕到后面回收坦克即可，这样就可以一口气完成较难的5个目标。

S级评价要点

S评价打法与任务8相同，由于不能带武器和道具，所以基本只能采取绕后回收车辆的方法来完成任务，具体可以参考目标指南中目标7的说明。

任务50 【Extreme】Sahelanthropus

目标指南

本任务是任务31的高难度版，但虽说是高难度版，但实际上当玩家拥有高等级的武器后，这个任务打起来与普通版也没有什么区别，如果觉得目标完成起来困难的话，就先强化火箭发射器再去挑战吧。

S级评价要点

高难度下对付Sahelanthropus的办法与普通难度一样，不过容错率较低，建议本任务用的主力武器升级到等级5后再来挑战。BOSS的不少攻击都是可以把玩家必杀的，因此一定要熟悉BOSS的攻击方式，尤其是拔剑后的地刺，在其拔剑后尽量不要停留在原地。推荐武器依然是CGM 25与任意突击步枪，当然也可以带上装备了加特林的D-Walker。

收集指南

遗物照片

遗物照片是本作中一个比较特殊的收集项目，共有 11 张，获得方法大同小异，前 10 张只需完成编号为 51 至 60 的支线任务即可。获得遗物照片后玩家前往母基地找 Paz 就能触发特殊剧情，每张照片都会对应一段，每次触发完后需要重新拜访才能触发下一段。触发完 10 段剧情后，玩家能够在 Paz 房间外的墙上获得第 11 张照片，之后再进入 Paz 的房间能够看到一段特殊剧情。由于涉及剧透，这里就不再赘述了。

蓝图

本作中可供收集的蓝图有 27 张，收集方式共有三种，分别为完成重要派遣任务（一般为黄色字体）、完成特定支线以及主线完成到一定程度后前往特定据点或岗哨搜刮。获得蓝图后，对应的武器或道具的开发权即可解锁。需要注意的是，搜刮得到的蓝图必须要经过 Checkpoint 后才算真正获得，如果未进行存档而死亡的话，必须重新进行收集。而且本作还会有蓝图相关的 BUG，如果玩家发现自己已经收集到的蓝图并未在蓝图列表出现的话，只能等待官方放出升级补丁进行修复了。下面会给出所有蓝图的获得方式，并且会放出部分比较难找的蓝图的具体地点，希望对大家有所帮助。

蓝图一览

名称	获得方式
[GEIST P3] 开发资料	完成派遣任务“Break Through the Blockade Force”
[WU S333] 开发资料	完成派遣任务“Restore the DMZ”
[URAGAN-5] 开发资料	完成主线任务18后在Bampeve Plantation中找到
[ZORN-KP] 开发资料	完成派遣任务“Defend thw Pipeline”
[RIOT SMG] 开发资料	完成支线任务5
[ZE'EV] 开发资料	完成派遣任务“Search and Destroy Remaning Forces”
[MACHT 37] 开发资料	完成主线任务23后在Kungenga Mine中找到或主线任务21中的武装直升飞机掉落
[UN-ARC] 开发资料	主线任务5中在Wakh Sind Barrack中找到或完成主线任务6后在Yakho Oboo Supply Outpost中找到
[G44] 开发资料	在Ditadi Abandoned Village中找到
[KABARGA-83] 开发资料	在Mfinda Oifield中找到
[BULLHORN SG] 开发资料	完成派遣任务“Prevent the Coup d'etat”
[ISANDO RGL-220] 开发资料	在Ditadi Abandoned Village南部岗哨、Kungenga Mine西部岗哨、Munoko ya Nioka Station西北岗哨、Nova Barga Airport南部岗哨均可找到
[HAIL MGR-4] 开发资料	完成派遣任务“Destroy the Uranium Certrifuges”
[BAMBETOV SV] 开发资料	主线任务6完成后在Lamar Khaate Palace中找到或主线任务12中在Afghanistan Central Camp中找到
[AM MRS-71 RIFLE] 开发资料	完成派遣任务“Destroy the New Fighter Aircraft”
[BRENNAN LRS-46] 开发资料	完成主线任务23后在Lufwa Valley中找到
[UN-AAM] 开发资料	在Kiziba Camp西北部岗哨或南部岗哨、Bampeve Plantation 西南部岗哨、主线任务21时Nova Braga Airport中均可找到
[LPG 61] 开发资料	完成派遣任务“Recapture the Port Facilities”
[FB MR R-LANCHER] 开发资料	完成派遣任务“Liberate the Tanker”
[PB SHILD] 开发资料	进行主线任务7时在Da Ghwandai Khar或Da Wialo Kallai中找到，或主线任务6完成后在Smasei Fort中找到
[STUN GRENADE] 开发资料	在Kiziba Camp中找到
[STUN ARM] 开发资料	完成支线任务6
[FLAMETHROWER] 开发资料	主线任务31完成后在Munoko ya Nioka Station中找到或主线任务41中的武装直升机掉落
[IR SENSOR] 开发资料	完成支线任务7
[ANTITHEFT DEVICE] 开发资料	完成支线任务8
[GUN-CAM DEFENDER] 开发资料	完成支线任务9
[UA-DRONE] 开发资料	完成支线任务10

部分蓝图具体位置一览

[URAGAN-5] 开发资料：Bampeve Plantation

[MACHT 37] 开发资料：Kungenga Mine

[UN-ARC] 开发资料：Yakho Oboo Supply Outpost

[G44] 开发资料：Ditadi Abandoned Village

[BAMBETOV SV] 开发资料 :Lamar Khaate Palace

[PB SHILD] 开发资料 :Da Wialo Kallai

[KABARGA-83] 开发资料：Mfinda Oifield

[BRENNAN LRS-46] 开发资料 :Lufwa Valley

[STUN GRENADE] 开发资料 :Kiziba Camp

[ISANDO RGL-220] 开发资料 :Ditadi Abandoned Village 南部岗哨

[UN-AAM] 开发资料 :Nova Braga Airport

[FLAMETHROWER] 开发资料 :Munoko ya Nioka Station

关键道具

关键道具的获得方法并不算复杂，许多都与主线任务有关。获得关键道具后一般都会解锁一些较为特殊的装备或道具，或是解锁一些特殊功能，还是十分实用的。下表列出了所有关键道具的获得方式，其中需要注意的是与托运点（即快速移动点）有关的道具，托运点只有部分大据点才会有（即在地图上有英文名标注的地点），而托运点只会在与据点联通的重要道路上，一般都在出入口处，并不难找。发现托运点后，必须靠近调查撕去便条，这样才算开启，之后记得要通过 Checkpoint 进行保存，否则死亡重新游戏时需要重新前去开启。除了托运点相关，游戏中还有关键道具与母基地发生的特殊剧情有关，这些剧情一般会在第二章玩家回到母基地时触发，因此并不难获得。

关键道具一览

名称（英文/日文）	作用	获得方式
Children's Reward/子供たちからの报酬	解锁Water Pistol	完成主线任务18
First Aid Manual/救援救助マニュアル	解锁Tactial Fulton D-Dog（D-Dog用富尔顿回收装置）	完成主线任务23后在Masa Village中找到
Master Certificate – Marking/マスター认定证(MARK)	望远镜可以直接分辨出假士兵并且将其标记	标记500名敌人
Master Certificate – Box/マスター认定证(C.BOX)	解锁C.Box(WR)（防水纸箱）	开启Africa或Afghanistaion任一地区的所有托运点
Grand Master Certificate – Box/マスター认定证(C.BOX)	解锁C.Box(SMK)（烟幕纸箱）	开启Africa与Afghanistan地区的所有托运点
Master Certificate – Fulton/マスター认定证(FULTON)	解锁Grade 3 Fulton	回收500名敌人
Grand Master Certificate – Fulton/グランドマスター认定证(FULTON)	可开发F-Ballista（D-Walker用回收装置）	回收1000名敌人
Conch Shell/法螺贝	解锁Petrol Bomb（汽油炸弹）与Fulton upgrade with Children（儿童用富尔顿装置）	完成支线任务113
Skulls Machete/スカルズのマチェット	解锁Task-Arm SM（D-Walker的武器）	完成主线任务29
Strangelove's Memento/ストレンジラブの遺品	解锁Bandana（避免重伤的头巾）	完成支线任务143
Man on Fire – Corpse/燃える男の遺体	解锁Furicorn（D-Horse的装备）	完成支线任务144
Quiet's Examination Report/クワイエットの检查报告书	解锁Gray XOF（Quiet的套装）	完成主线任务40或观看Quiet相关的特殊剧情
Handkerchief/ハンカチ	解锁Sniper Wolf（Quiet的套装）	完成主线任务40
Emmerich's Research Notes/エメリッヒの研究资料	解锁Stealth Camo（隐形用道具）	观看与Emmerich相关的特殊剧情

名称（英文/日文）	作用	获得方式
The Codename: Big Boss/BIGBOSSの称号	解锁Leather Jacket套装	完成主线任务46
Master Certificate – Standard/マスター认定证(STANDARD)	解锁Cyborg Ninja套装	完成所有主线任务（除了高难度任务）
Grand Master Certificate – Standard/グランドマスター认定证(STANDARD)	解锁Raiden套装	以S级评价完成所有主线任务(除了高难度任务)
Master Certificate – Elite/マスター认定证(ELITE)	解锁Naked (Silver) 与Bionic Arm（Silver）（银色套装与银色手臂）	完成所有高难度主线任务
Grand Master Certificate – Elite/グランドマスター认定证(ELITE)	解锁Naked (Gold) 套装（金色套装）	以S级评价完成所有高难度主线任务
Star of Bethlehem/オオアマナ	解锁Infinity Bandana（即无限头带）	完成主线任务46

野生动物

野生动物可以说是本作最麻烦的收集要素，本作一共有47种野生动物需要收集，它们遍布在阿富汗与安哥拉的各个区域。根据种类与稀有度的不同，不同动物的捕获难度与捕获方式均有不同。捕获动物的方式共有三种，其中富尔顿回收以及手动捕获都必须在亲眼看到动物后用麻醉枪麻醉，之后再进行回收。比较特殊的是捕兽笼捕获，捕兽笼算是一种道具，只要在进行任务时将其放置在各个区域中，之后在任务完成结算时就会获得捕获成果。游戏中有不少动物只能用捕获笼捕获，根据放置地点与放置时间的不同，捕获笼捕获的动物会有所变化，等级越高的捕获笼可以捕获越稀有的动物，不少动物必须在特定区域或特定时段才能够捕获。

野生动物一览

名称（英文/日文）	稀有度	分布地点	富尔顿回收系统	手动捕获	捕兽笼
Gerbil/アレチネズミ	C	阿富汗与安哥拉全区域	不可	可	可
Long-eared Hedgehog/オオミミハリネズミ	UC	阿富汗全区域	不可	可	可
Four-toed Hedgehog/ヨツユビハリネズミ	UC	安哥拉全区域	不可	可	可
Afghan Pika/アフガンナキウサギ	R	阿富汗：Serak Power Plant西侧区域	不可	可	可
Common Raven/ワタリガラス	C	阿富汗与安哥拉全区域	不可	可	可
Trumpeter Horbill/ナキサイチョウ	C	安哥拉全区域（主线任务15、16中可遇到）	不可	可	可
Black Stork/ナベコウ	R	阿富汗：Da Wialo Kallai东侧区域（主线任务21中可遇到）	不可	可	可
Oriental Stork/コウノトリ	C	阿富汗：Aabe Shifap Ruins附近（主线任务11中可遇到）	可	可	可
Jehuty/ジェフティ	UR	支线任务49捕获（位于别墅附近的瀑布旁，麻醉后前去手动捕获）	不可	可	不可
Griffon Vulture/シロエリハゲワシ	C	阿富汗全区域(主线任务8、10中可遇到)	可	不可	可
Lappet-faced Vulture/ミミヒダハゲワシ	C	安哥拉：Kungenga Mine西北侧区域(主线任务13、18、25、27中可遇到)	可	不可	可
Martial Eagle/ゴマバラワシ	R	安哥拉：Munoko ya Nioka Station附近(主线任务19、24、26中可遇到)	可	不可	可
Karakul Sheep/カラクルヒツジ	C	阿富汗中央区域多处分布	可	不可	不可
Cashmere Goat/カシミヤヤギ	C	阿富汗：Da Shago Kallai与Da Wialo Kallai两地之间	可	不可	不可
Nubian/ヌビアン	C	安哥拉中央区域多处分布	可	不可	不可
Boer Goat/ボーア	C	安哥拉中央区域多处分布	可	不可	不可
Wild Ass/ノロバ	C	阿富汗：Mfinda Oilfield西侧区域	可	不可	不可
Grant's Zebra/グラントシマウマ	C	安哥拉：Ditadi Abandoned Village东北侧	可	不可	不可
Okapi/オカピ	SR	安哥拉：Kiziba Camp西北侧	可	不可	不可
Gray Wolf/タイリクオオカミ	C	阿富汗北侧区域多处分布	可	不可	不可
African Wild Dog/リカオン	R	安哥拉：Mfinda Oilfield东侧	可	不可	不可
Side-striped Jackal/ヨコスジジャッカル	C	安哥拉中央区域多出分布	可	不可	不可
Anubis/アヌビス	SR	支线任务50中捕获	可	不可	不可
Brown Bear/ヒグマ	R	阿富汗：岗哨15与Wakh Sind Barracks两地之间	可	不可	不可
Himalayan Brown Bear/カシミ-ルヒグマ	SR	支线任务48中捕获	可	不可	不可
Deathstalker/オブトサソリ	C	阿富汗全区域	不可	不可	可
Emperor Scorpion/ダイオウサソリ	C	安哥拉全区域	不可	不可	可
Oriental Ratsnake/ナンダ	UC	阿富汗全区域	不可	不可	可
Black Mamba/ブラックマンバ	UC	安哥拉全区域	不可	不可	可
Tsuchinoko/ツチノコ	UR	安哥拉：岗哨02东北侧	不可	不可	可
Rainbow Agama/レインボ-アガマ	UC	安哥拉全区域	不可	不可	可
Namaqua Chameleon/ナマクアカメレオン	R	安哥拉：岗哨22附近	不可	不可	可
Leopard Gecko/ヒョウモントカゲモドキ	C	阿富汗全区域	不可	不可	可
African Fat-tailed Gecko/ニシアフリカトカゲモドキ	C	安哥拉全区域（需把捕兽笼放置在石头上）	不可	不可	可
African Bullfrog/アフリカウシガエル	R	安哥拉：Ngumba Industrial Zone与Lufwa Valley附近	不可	不可	可
Russian Tortoise/ヨツユビリクガメ	UC	阿富汗全区域（低几率）	不可	不可	可
Leopard Tortoise/ヒョウモンリクガメ	UC	安哥拉全区域（低几率）	不可	不可	可
Beckstein's Bat/ヘビシュタインホオヒゲコウモリ	C	阿富汗全区域	不可	不可	可
Rock Hyrax/ケープハイラックス	R	安哥拉：Kiziba Camp西南侧区域（岗哨09附近）	不可	不可	可
Tree Pangolin/キノボリセンザンコウ	SR	安哥拉：Nova Braga Airport与岗哨18两地之间	不可	不可	可
Sand Cat/スナネコ	R	阿富汗：Lamar Khaate Palace东南侧区域	不可	不可	可
Caracal/カラカル	SR	阿富汗：Yakho Oboo Supply Outpost东南侧区域	不可	不可	可
African Civet/アフリカジャコウネコ	SR	安哥拉：岗哨04与岗哨05两地之间	不可	不可	可
Marsh Mongoose/ヌママングース	SR	安哥拉：Kiziba Camp南侧区域	不可	不可	可
Red Fox/アカギツネ	R	阿富汗：Wakh Sind Barracks附近	不可	不可	可
Blanford's Fox/ブランフォードギツネ	SR	阿富汗：Aabe Shifap Ruins东北侧（正好是岗哨04的西北侧区域）	不可	不可	可
Honey Badger/ラーテル	SR	阿富汗：岗哨04南侧区域	不可	不可	可

MAD MAX

文 三日月 美编 心の永恒

疯狂麦克斯	WB Games	动作冒险
多机种 Mad Max		美版
2015年9月1日	本地1人	对应年龄：17岁以上
售价为PS4/XOne：59.99美元		

●当前游戏版本：1.02

挑战达成须知

本作白金/全成就最大的难点莫过于“Up to the Task”，该奖杯/成就要求玩家完成几乎所有的挑战项目，这些挑战虽然大多会在流程中自然完成，但部分依然需要一些技巧。在进行全挑战达成前，有两点玩家是必须注意的：

1. 奖杯/成就要求完成的挑战只包括那些不能重复完成的挑战，即那些末尾没有“completed x times”的那些，数量总共有144个。

2. 每完成一个挑战后（特别是那些比较棘手的），各位玩家记得先手动存一个档，因为挑战完成后系统并不会自动存档，所以立即手动存档可以避免悲剧（例如死亡）的发生。

而由于挑战数量众多，所以笔者会把每个大项目的挑战分成几个小部分并分开讲解，以便玩家参考。

Wasteland 废土挑战

名称	条件
Low Hanging Fruit	完成5个拾荒点（scavenging locations）的全部搜刮
What's Yours is Mine	完成13个拾荒点的全部搜刮
Picking the Carcass	完成18个拾荒点的全部搜刮
Reaper of the Harvest	完成191个拾荒点的全部搜刮
Paradise Lost	找到3个历史遗物（history relics）
Faded Memories	找到15个历史遗物
Clearing the Fog	利用热气球勘测3个地区
Revelations	利用热气球勘测13个地区
Man is not made for Defeat	占领2个营地
Rising from the Ashes	占领12个营地
A place to lay my Hat	占领剩余全部22个营地
A Sign of the Times	摧毁8个敌人标志（Scrotus insignia）
Pain and Triumph	摧毁15个敌人标志
A Declaration of War	摧毁30个敌人标志
The writing's on the Wall	摧毁剩余全部77个敌人标志
Eradicator	完成1个营地的主要目标
2 Birds with 1 Stone	完成3个大营地（Scrotus camps）的主要目标和全部次要目标
Make Hay while the Sun Shines	完成10个大营地的主要目标和全部次要目标
Multi-task Master	完成15个大营地的主要目标和全部次要目标
Death on your Doorstep	完成剩余全部9个大营地的主要目标和全部次要目标
Shooing the Rooks	摧毁4个稻草人
A cat amongst the Pigeons	摧毁12个稻草人
Scattered Ashes	摧毁15个稻草人
From Dust to Dust	摧毁20个稻草人
He who watches the watchers	摧毁剩余全部28个稻草人
Pick of the Day	解决5个狙击手
I've got my eye on you	解决10个狙击手
Storming the Guard	摧毁5个大型狙击塔
Toppler	摧毁10个大型狙击塔
Precautionary Measures	拆除5个地雷
Calm like a Bomb	拆除10个地雷
Cut the right Wire	拆除30个地雷
No need to call the Bomb Squad	拆除剩余全部45个地雷
Calling the Shots	把Jeet的其中一个区域的威胁度降为0
Striking their Colours	把Gutgash的其中一个区域的威胁度降为0
What goes Around	把Pink Eye的其中一个区域的威胁度降为0
The coast is Clear	把Jeet的全部区域的威胁度降为0
Calm Seas	把Gutgash的全部区域的威胁度降为0
The Dust Settles	把Pink Eye的全部区域的威胁度降为0
Lock, Stock and Barrel	完成Jeet's stronghold内的全部废料堆（stockpile）建设
Keep your powder Dry	完成Jeet's stronghold内的5个要塞设施建设
All wrapped Up	完成Jeet's stronghold内剩余的6个要塞设施建设
Full to the Gunwales	完成Gutgash's stronghold内的全部废料堆（stockpile）建设
All hands on Deck	完成Gutgash's stronghold内的5个要塞设施建设
Batten down the Hatches	完成Gutgash's stronghold内剩余的6个要塞设施建设
Save it for a Rainy Day	完成Pink Eye's stronghold内的全部废料堆（stockpile）建设
The Wheels are Turning	完成Pink Eye's stronghold内的5个要塞设施建设
Move that Bus	完成Pink Eye's stronghold内剩余的6个要塞设施建设
Fuel to the Fire	完成Deep Friah内的全部废料堆（stockpile）建设

© Warner Bros. Entertainment Inc.

名称	条件
Irons in the Fire	完成Deep Friah内的5个要塞设施建设
Burning the Midnight Oil	完成Deep Friah内剩余的6个要塞设施建设

第一部分的挑战大多比较简单粗暴，基本都是和游戏中的收集部分息息相关，玩家在做收集以及进行主线流程的时候大多都会顺便完成。其中值得注意的是关于本作的统计机制，挑战大多把游戏的收集部分分为几个独立的挑战。例如“Low Hanging Fruit”需要玩家完成5个拾荒点的全部搜刮，而后续挑战“What's Yours is Mine”则需要玩家完成13个搜刮点的全部搜刮，这两个的统计是分开计算的。这就意味着玩家需要先完成5个拾荒点的搜刮完成首个挑战，再完成13个拾荒点的全部搜刮来完成后续挑战，如此类推。

以上这些挑战中，比较特殊的挑战是“Pick of the Day”、“I've got my eye on you”、“Storming the Guard”和“Toppler”这四个。前两个需要玩家解决的狙击手不光是指野外的那种独立的狙击塔，也包括了大营地外围防守用的狙击塔。而后两个则需要玩家摧毁大型狙击塔，大型狙击塔一般由几条钢索连着，常见于大营地的外围防守。需要注意的是，挑战需要玩家做的是“摧毁”大型狙击塔，光杀死狙击手是不够的。

■图中的便是所谓的“大型狙击塔”。

BUG注意！

虽然本作游戏素质颇让人眼前一亮，但依然美中不足。而最大的问题，也是对于完美党或者白金党来说，本作最坑爹的便是其层出不穷的BUG，更要命的是这些BUG绝大部分和游戏中的收集部分相关。其中“受灾”最严重的是挑战“Reaper of the Harvest”和“The writing's on the Wall”，遇到BUG的玩家会在这两个挑战的最后发现即使把所有拾荒点都搜刮干净和把所有标志都摧毁掉，挑战完成进度依然是“190/191”和“76/77”。另一个会影响奖杯获得的BUG发生在奖杯/成就“No Brainer”，部分玩家即使摧毁了全部稻草人，最后依然不能获得奖杯/成就。前者暂时并没有找到任何解决方案，而且由于是几率事件，加上收集数量众多，一般发现的时候就已经没救了（因为发现时一般已到收集的后期），玩家只能选择重开游戏（然后该遇上还是会继续遇上）或者等待官方后续补丁修正。而后者则还是可以避免的，避免方法是在摧毁最后一个稻草人前先存档备份（本作的存档机制相对简单，直接暂停菜单选择即可），如果没解奖杯/成就就立即读档重来。

最后一个BUG则是和奖杯/成就“A Thousand Words”相关，奖杯/成就要求玩家全收集历史遗物。其中一个历史遗物是Pink Eye支线任务“IN DUE TIME”的奖励，里面标示着一个拾荒点，在获得这张照片后再去搜刮这个拾荒点便能找到其中一个关于载具车胎的升级。问题出现在如果玩家是在完成该支线前就去把这个拾荒点就搜刮干净的话，系统会判断玩家已经找到这个拾荒点，然后作为奖励的历史遗物将会消失不见并最终导致玩家再也不能收集到这个历史遗物。解决方法也是相当简单，在完成该支线把奖励拿到手之前不管那个搜刮点就行了。

■倒数第五行第一个遗物便是“IN DUE TIME”的奖励。

名称	条件
A Talkative Man	和Jeet领地的8个NPC对话
Chatty Chatty	和Gutgash领地的11个NPC对话
Bigmouth	和Pink Eye领地的12个NPC对话
Making Friends in Gastown	和Gastown的7个NPC对话
Don't spend it all in one Place	收集1000废料
Metal Detector	收集10000废料
The One Percent	收集45000废料
Canary in a Coalmine	从被解放的营地处赚取1000废料
Sitting on a Goldmine	从被解放的营地处赚取10000废料
A Penny Saved	从废料收集队（Scrap Crews）处收集500废料
Dividend	从废料收集队（Scrap Crews）处收集2000废料
Trash is Treasure	从清理队（Clean Up Crews）处收集500废料
Clean Sweep	从清理队（Clean Up Crews）处收集2000废料

第二部分的挑战大多都是些需要耗费时间的挑战。和NPC对话的挑战相当简单，分布在大地图上的NPC数量众多（比要求数量多得多）。值得注意的是，标记显示为“！”的NPC会提供附近地方营地的弱点，这些NPC会在玩家攻陷营地后消失，不过即使全错过了数量都还是够的，不放心的玩家可以提前和他们都对一次话。另外一个需要注意的就是这些NPC都很脆弱，小心不要错手打死或者用车撞死了，不幸“下毒手”的话记得读档。

废料收集队（Scrap Crews）的收集比较特殊，虽然从说明来看是一个能让玩家即使下线了也能积累废料的设施，但实际上经常不见效（可能与WB方面的服务器有关）。不过由于要求收集数量并不多，一般关机一天就能把目标废料收集搞定（在全要塞都建造了废料收集队的前提下）。

名称	条件
We Die to each other Daily	杀死60个Scrotus阵营的敌人，不论形式
A Threat is a Threat	杀死60个Roadkill阵营的敌人，不论形式
Silencing the Squawk	杀死30个Buzzard阵营的敌人，不论形式
Major Blowout	用霰弹枪射击30辆移动中的敌方载具的车胎
Set up us the Bomb	射爆50个红色油桶
Tentative Tastebuds	吃1次蛆虫
Flavour of the Month	吃6罐狗粮
Wasteland Gourmet	吃12罐狗粮
Happy Hour	给1个漫游者水喝
Sticky Fingers	用撬棍（Jimmy Bar）打开5个容器
Pandora's Box	用撬棍（Jimmy Bar）打开10个容器
Behold, The Flying Fox	利用飞索（Zip Line）移动30次
Like a 10 day Camel	补充你的水壶到满为止，重复30次
Tango in a Twister	在风暴中杀死3个敌人，不论形式
2 are better than 4	以步行状态击倒5辆敌方载具
What are the Chances	在风暴中收集3箱废料
Amateur Archaeology	利用鱼叉枪把1个车的残骸从沙里面拖出来

最后一部分的挑战都是些能在流程中自然完成的。杀敌方面的挑战都可以在流程中自然达成。由于没有自己专属的营地，Buzzard阵营的敌人可能会有点难找，这种敌人一般

会在夜晚出现，载具的外表基本由尖刺组成所以相当好认。

“Tango in a Twister”一般会自然完成，如果没完成的话可以在呆在一个敌人营地旁边等待风暴来临，一旦风暴来了就进去把敌人清空即可。“What are the Chances”一样需要在风暴中完成，玩家需要破坏那些在风暴中飞来飞去的箱子来获得废料，玩家除了可以自行去追逐箱子之外，还可以用鱼叉枪把它们钩住。

“Major Blowout”和“2 are better than 4”建议在Jeet的领地来完成，那里的敌方载具一般装甲都比较弱，后期区域的敌方载具的要害（例如油缸和车胎）都是有装甲保护的，打起来会比较麻烦。

“Amateur Archaeology”一般会自然完成，没完成的话可以尝试在“Pink Eye”的领地碰碰运气，如果发现可拖动的载具残骸的话，车后面的Chum是会提醒玩家的。

遇不到风暴怎么办?

本作中存在风暴的设定，按照游戏的说法，玩家的载具在风暴中会持续受到伤害，而且玩家本身也会时不时被飞来飞去的杂物击倒，视线也会被阻碍，正确的应对方式一般是找个有屋顶的地方好好呆着并等待风暴停下。但由于数个挑战和风暴相关，而且风险和获益成正比，结果玩家还是要往风暴里冲。

但风暴的出现却是比较看人品的，有时候连续玩上几个小时都遇不到一次，有时候却会在一小时内遇上好几次。长时间遇不上的玩家可以尝试直接退出到游戏菜单然后读档，系统会在每次进入游戏15到20分钟内“刷新”一次风暴，没有的话排出继续读档重来即可。

当然，胆子够大的玩家可以直接往“Big Nothing”区域跑，这个区域位于游戏地图的外面。里面风暴是不会停下来的，虽然在这里面玩家会不停扣血，但是在里面达成挑战目标（例如杀敌）是会被计算在内，但玩家在里面的行动就要快一点才行了。

Ground Combat 格斗战

名称	条件
As vicious as a Bandicoot	利用雷霆之枪杀死5个敌人
Laying the Smackdown	利用近身战斗杀死100敌人
Suckerpunched	利用内脏射击（Gut Shot）杀死10个敌人
Swing Batter Batter!	利用武器杀死5个敌人
Slam Dunked!	在愤怒状态下利用终结技杀死15个敌人
Bone Crunching	利用武器杀死10个敌人
Peace Pact	夺取5个敌人的武器
Rendered Defenseless	夺取10个敌人的武器

地面战斗的挑战大多比较简单，一些需要技巧的挑战，例如“Peace Pact”和“Rendered Defenseless”可以在学会相关技能后轻松达成。基本来说，第一部分的挑战都是些“玩着玩着就搞定”的挑战。

名称	条件
Slow Burner	在战斗后60秒以内进入愤怒状态
Measured Savagery	在战斗后50秒以内进入愤怒状态
Feeding Frenzy	在战斗后40秒以内进入愤怒状态
Rage against the Meter	在战斗后30秒以内进入愤怒状态
A taste for Violence	在战斗后20秒以内进入愤怒状态
Rattling your Dags	在战斗后10秒以内进入愤怒状态
Unstoppable	在一次愤怒状态内杀死8个敌人
Fists of Fury	达成15连击或以上
Found my Rhythm	达成20连击或以上
Untouchable	无伤连续杀死8个敌人

对比第一部分，第二部分的则需要一些技巧了。值得注意的是，这些挑战在通关或者全收集完成后难度会升高，毕竟那时候就没有那么敌人供你“蹂躏”了。

关于快速进入愤怒状态的挑战，首先要想快速进入愤怒状态只有两种方法，第一个方法是在高连击的状态下攻击击中敌人，第二个方式是连续且快速地杀死敌人。对由于挑战“Rattling your Dags”的条件所限，第一个方法时间肯定不够，而第二个方法也不太可行，毕竟能称得上“快速”的杀敌方式只有Gut Shot一种（在没进入愤怒状态的前提下），而弹夹里那可怜的弹容量使得这方法也不太现实。最方便的方法就是在一些敌人会大规模登场而且敌人大多很弱的营地里尝试。符合要求的营地有“Havoc Point”（位于Pink Eye领地的Knit Sack地区）和“Proving Grounds”（位于Gutgash领地的Cadavanaugh区域）。

如果玩家不幸在看到本文前，就已经把这两个营地的敌人都杀了个清光的话，你们还可以去Gastown地区的一个补水点去碰碰运气，走到那里首先绕一圈把敌人都引到一起然后开打即可，这些地方的敌人都是会复活的，所以可以重复挑战。不过敌人的强度就比前面提到两个营地里强多了，可能需要玩家多试几次。

“Unstoppable”一般会不知不觉解开，没有解开的话可以试着在上面提到的三个地点顺便和“Rattling your Dags”一起解开，方法基本和后者类似，不过在进入愤怒状态前尽量把敌人的血量降低，但不要杀死他们。通过连击和攻击慢慢地积累愤怒槽，一旦进入愤怒状态后再快速地把残血的敌人迅速解决掉，由于杀死敌人同样会补充愤怒槽，所以只要动作快点时间其实是卓卓有余的，尝试挑战前别忘了先在Griffa处把愤怒状态相关的升级都升过一遍。

连击方面就更为简单了，本作的连击并不难，一般不知不觉就能解开，没解开的玩家同样可以在上面提到的地点尝试，不过由于要求的敌人数量更少，大多地方其实都可以解。“Untouchable”是一个听起来比实际做起来简单得多的挑战，同样的，这个挑战极有可能在玩家完成上述的挑战时顺便完成，没有完成的玩家可以专找落单的敌人下手。这里的“连续杀死”并不需要玩家在一次战斗中达成，值得注意的是在这个“连续杀死”的过程中，不管这伤害的施加者是谁，玩家都不能受到任何伤害（最常见的就是被敌方载具“蹭”一下），然后杀死敌人的方式必须是以近身格斗的形式。最后需要注意的是，这个挑战并不会在玩家完成指定数量后完成，而是在玩家终于受到伤害的瞬间才会显示完成。只要注意以上这几点这个挑战就简单多了。

■图上所示的地点的敌人会不断重生

Car Combat 载具战

名称	条件
Roadkiller	摧毁10辆Roadkill阵营的载具
Up the Ante	摧毁50辆Roadkill阵营的载具
Pup of War	摧毁10辆Scrotus阵营的载具
Dog of War	摧毁50辆Scrotus阵营的载具
Expeller	摧毁5辆Buzzard阵营的载具
Banisher	摧毁20辆Buzzard阵营的载具

名称	条件
Safe Sex	利用轮圈摧毁6辆载具
Ridin' Shotgun	在载具战中利用霰弹枪杀死10个敌方司机
Pit Stop	利用鱼叉枪把5辆敌方载具的车胎拉下来
Bang for the Buck	利用霰弹枪射击15辆敌方载具的油缸并摧毁它们
Here's the Big Chief	装上V8引擎，然后摧毁3辆Scrotus阵营的载具
Thorn in your Side	以T-boning的形式摧毁5辆敌方载具
Nudge Nudge	利用从旁撞击的形式摧毁5辆敌方载具
Where There's Thunder	利用雷霆之枪摧毁10辆敌方载具
Bullheaded	用氮气加速然后以“车头撞车头”的形式摧毁12辆敌方载具
Tire Popper	利用狙击枪射爆2辆移动中的敌方载具的车胎
Point and Shoot	利用狙击枪射爆2辆移动中的敌方载具的油缸
Strangers on a Train	与敌人以轮圈接触5秒钟以上

本作的载具挑战大多不难，除了自然完成之外，玩家可以通过收集敌方载具（驾驶可收集的敌方载具回到要塞或者完成指定的Death Race），然后把相应挑战要求的载具开出来，接着呼唤Magnum Opus（十字键→），再驾驶Magnum Opus摧毁掉刚开出来的载具即可。以挑战“Roadkiller”为例，玩家回到要塞，选择一辆Roadkill阵营的载具并开出要塞，然后呼唤Magnum Opus，坐上去再把那个载具摧毁，重复10次即可完成“Roadkiller”，以此类推，类似的挑战都可以用这个方法完成。

另一个可以轻松完成载具挑战的方法是利用Death Race，通过不断参加Death Race可以把一些需要用特定载具或者特定方式才能完成的挑战轻松完成，例如“Tire Popper”和“Point and Shoot”这两个挑战便是可以使用这个方法完成。

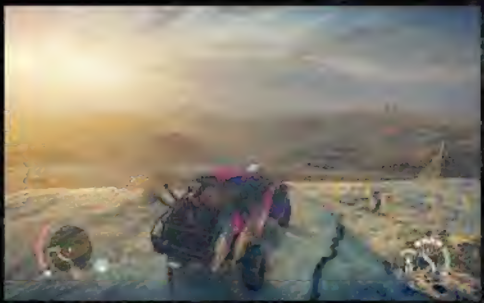
最后一个方法是攻击护航车队的护航车辆，在此过程中注意不要把领头的车干掉即可，把全部杂兵都干掉后就离开，过一会儿再回去就会发现护航车队的杂兵都已经复活，如此重复则可以达到“刷”的效果。这里推荐留一个Jeet领地的车队，原因很简单，因为他们弱。

“Thorn in your Side”挑战中的“T-boning”指的是用玩家载具的车头撞击敌方载具的侧面，这时候玩家载具和敌方载具正好是一个“T”形，因而得名。

名称	条件
Two can play that game	利用Skullbutts摧毁3辆敌方载具（Corner Cut）
Sparks will fly	利用Sideblender或者Metal Grinder摧毁一辆Sideblender或者Metal Grinder（Neck Snappin）
My Little Friend	驾驶Buggy摧毁3辆敌方载具（Summit of the Mighty）
Scrotus Kebab	利用Prickles摧毁1辆Scrotus阵营的载具（Buckle Down）
Bug Eye Crush	利用Crusher摧毁1辆Buzzard阵营的载具（Heat Haze）
Offshoot	在不使用Wasteland Jump的前提下，驾驶Buggy达成2秒的滞空时间，重复3次
Throw another on the Barbie	利用Fire Raider（Even Rip）、Flamergamer或者Charbone（Pothole Ridge）自带的喷火器摧毁5辆敌方载具
Signed and Sealed	利用Drop Kicker的炸弹（A键/X键）摧毁1辆敌方载具（Pothole Ridge）
Morrison Effec	利用Magnum Opus在风暴中摧毁3辆敌方载具
Chicken Soup	以“车头撞车头”的形式利用载具部件“Clawjaw Kill Grill”摧毁5辆Rammerhead或者Skullbutts
Bug Killer	利用Karboom Bug的自爆能力杀死1个敌人，不论形式（Valley of Dust）
In your Dreams	利用雷霆之枪摧毁3辆运兵车
Kill Twitch	不使用武器把跳上Magnum Opus上的10个敌人给甩下来
Stick It To Ya	利用车体尖刺杀死15个敌人

■断崖具体地点

这部分的挑战都是涉及到相关载具，这些载具全都可以通过使用它们完成特定的Death Race来获得（参考上表中的括号部分）。惟一需要注意的大概就是Karboom Bug了，这辆车相当脆弱（毕竟本身就是个炸弹），被撞一到两下直接完蛋。所以该项Death Race中要打醒十二分精神，靠近的敌方载具全部用霰弹枪解决（射击油缸、车胎或者司机），起跑后全速往终点直线冲刺就行。获得该载具后就简单多了，找到敌人，然后按下A键/×键后就赶紧跳车离开吧。

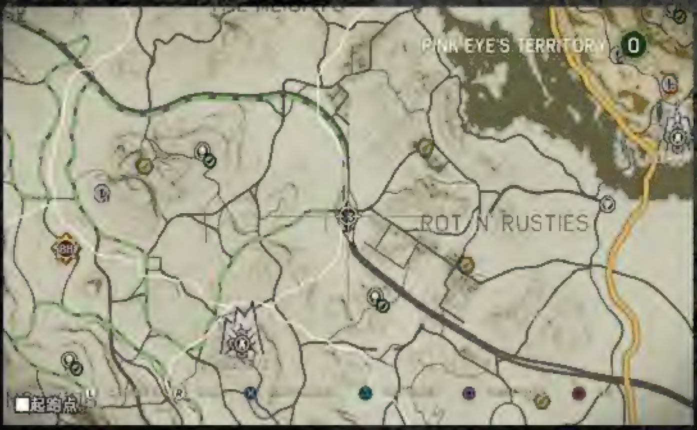


另一个需要点窍门的便是“Offshoot”，其中一个比较方便的地点是Jeet's Stronghold的东面有一个断崖（附近是营地“Wreck Hill”），开上去后飞下来，重复三次即可。顺便一提，要求在不使用Wasteland Jump的前提下达成指定滞空时间的挑战都可以在这里尝试。

名称	条件
Smite the Heathens	利用“Jugger of Virtue”车型摧毁15辆Roadkill阵营的载具
Smite the Wicked	利用“Jugger of Virtue”车型摧毁15辆Scrotus阵营的载具
Smite the Demons	利用“Jugger of Virtue”车型摧毁15辆Buzzard阵营的载具
Backdraft	利用“Sanguine Guardian”车型摧毁2辆Fire Raider
Rule the Day	在驾驶“Rule of War”车型时，利用狙击枪射爆2辆移动中的敌方载具的油缸
Angel Without Wings	在不使用Wasteland Jump的前提下，驾驶“Lord Gravel”车型达成3秒的滞空时间
State of Efficiency	利用“Kill Box”车型在5秒内摧毁2辆敌方载具，重复5次
Let's be overly Specific	在风暴中利用“Aurelian the Ready”车型摧毁1辆敌方载具
Holy Rolling	利用“Radiant Shadow”车型以车头撞击的形式摧毁12辆敌方载具
Keep it Clean	利用“Cardinal Grinder”车型以轮圈的形式摧毁5辆敌方载具
Neck Snappin	利用Karboom Bug的自爆能力杀死1个敌人，不论形式（Valley of Dust）
Gum Shoe	利用“Soul Sweeper”车型摧毁1辆Stank Gum阵营的载具
Please Drive Faster	利用“Righteous Spike”车型全速行驶3058米

最后一部分的挑战全部和Archangels车型相关，关于摧毁指定载具或者要求滞空时间的可以参考前文，方法是通用的。“State of Efficiency”挑战玩家可以通过Deathrace“Corner Cut”来完成，选择车型，起跑后直接使用雷霆之枪攻击前方的对手，得手后立即跳车然后重来，接着只要重复5次就行。“Keep it Clean”与前者类似，同样可以通过Death Race“Neck Snappin”来达成，重复刷就可以了。

Stank Gum阵营的车外表相当好认，都是颜色涂得五颜六色的那种，在Gastown区域中随处可见。“Please Drive Faster”挑战要求玩家使用“Righteous Spike”车型全速行驶3058米，最佳的路线位于Pink Eye's Stronghold北面的一条高速公路上，由东边往西边开，全程沿着大路走，途中注意用氮气加速来保持速度，尽量不要驶出大路。前半部分沿着左边的大路走，后半部分沿着大路的痕迹改往右边走，一路开到地图最左面的营地“The Drop”即可，一切顺利的话，这个挑战会在玩家停下的时候显示完成。



■起跑点

软硬兼施SP

HARDWARE& SOFTWARE

栏目主持 纱迦

TGS 上，索尼宣布在亚洲范围内下调 PS4 的售价，可谓一大福利。不过对于中国市场来说，这次降价的幅度并不算大，原因看过下文就会知道。另外索尼还公布了彩色硬盘盖、新色 PSV 等众多硬件消息，而备受关注的墨菲斯计划也正式定名为 PlayStation VR，虽说逼格略低，但也是中规中矩的命名，现在就看价格和发售日何时能有准信儿啦！

价格行情——提供最佳购机方案

01 购机推荐套餐 PSV

	品牌/型号	价格
主机	PSV-2000主机（行货）	1149元
记忆卡	16GB索尼原装PSV记忆卡	220元
贴膜	PSV组装高清贴膜	20元
保护包	PSV组装软包	20元
总计		1409元
近期推荐购入指数		8

备注

主机官方标准包装附带 USB 数据线一根、AR 游玩卡六张、电源及电源线一套。

点评

最近一周港版、日版 PSV 在国内的价格有走高趋势，在截稿前的报价达到 1150 元左右，对比国行主机在价格上已经几乎持平。不过港版、日版 PSV 比起国行主机的优势还是在于有更多的颜色，其中日版目前市场存货主要以 9 月 17 日新发售的三种颜色为主，港版则是其他几种颜色。现在形成的市场态势基本是彩色主机选择港版、日版，黑白双色主机选择国行，玩家按照自己的需求购买就好。另外前段时间传闻水货 PSV 翻新机严重，很多玩家问 PSV 是否像 PSP 一样有查看主机生产日期的方式。现在来说，还是没有办法得知的。虽然在 PSV 发售初期玩家可以通过查看默认程序的设置日期得知主机的出厂日期，但在随后一年的主机更新中，这项功能已经无法使用了。现在除去检查主机的金属接口是否有磨损之外，只能到索尼的官网查询主机是否有被注册，如果被注册，那机器必然是翻新无疑。实际上，如果介意翻新机的话，直接选择购买行货主机就好了，同时还可以享受官方的保修，至于行货主机的新颜色，就只能期待索尼官方再给力一些了。

▲查询自带软件更新检测主机出厂日期的方式已经不适用新系统主机，担心翻新的玩家选择行货主机最放心。

主机及主要周边参考价格

PSV-2000主机（国行黑白，Wi-Fi）	1149元	16GB索尼原装PSV记忆卡	188元
PSV-2000主机（港版九色，Wi-Fi）	1150元	32GB索尼原装PSV记忆卡	308元
PSV-2000主机（日版蓝、橙、白色，Wi-Fi）	1150元	64GB索尼原装PSV记忆卡	488元
PSV TV普通版（港版不含手柄）	250元	8GB索尼原装PSV记忆卡（行货）	120元
PSV TV普通版（包含PS4手柄一支）	560元	16GB索尼原装PSV记忆卡（行货）	220元
PSV用Hori高清贴膜（原装）	80元	32GB索尼原装PSV记忆卡（行货）	380元
PSV原装耳机（港版）	120元	64GB索尼原装PSV记忆卡（行货）	600元
8GB索尼原装PSV记忆卡	108元		

02 购机推荐套餐 3DS

	品牌/型号	价格
主机	N3DS主机（日版，9.2系统）	950元
烧录卡	GateWay 3DS	320元
存储卡	金士顿 32GB TF卡	79元
电源	N3DS专用变压器	20元
贴膜	N3DS专用Hori贴膜（组装）	20元
总计		1389元
近期推荐购入指数		8

备注

主机官方标准包装附带电池一块（电池仓内）、专用触控笔一支、4GB 容量 SD 存储卡一枚、AR 卡片六枚、快速入门指南一份、相关说明书保修卡一套。

点评

目前国内 3DS 的市场比较混乱，N 系列主机一方面是 rxTools 的无卡免破解，一方面是裸机需要购买烧录卡，不过无论现在是无卡免破解还是可使用全区卡的完美破解主机，都只有小的 N3DS 机

▲任天堂再次更新系统，无卡破解在稳定性上略逊于烧录卡。

型，N3DS LL 市场基本已经无可破解版本，只可买天空卡配合使用。上周任天堂也再次对系统进行了更新，目前对于新系统适配，GateWay 3DS 已经更新了 3.4.1，支持旧版 3DS 升级至最新的 10.1 虚拟系统，而 rxTools 的无卡免破解虽然可更新，但并不建议，因为 rxTools 代码有一段时间未更新，对新系统的兼容性出现了稍许问题，比如更新到 10.1 后会导致任天堂官方的推送无法使用，或是擦身提醒进入后死机。玩家在目前选购主机，建议有条件折腾的玩家选择 rxTools 无卡免破解，图方便的玩家还是多花些钱使用烧录卡更加方便一些。

主机及主要周边参考价格

N3DS主机（日版，9.2系统）	950元	SKY3DS（支持9.9系统）	390元
N3DS LL主机（日版，9.5系统）	1080元	金士顿 16GB TF卡（行货）	39元
N3DS无卡破解主机（日版，9.1系统，含32G TF卡）	1150元	金士顿 32GB TF卡（行货）	79元
GateWay 3DS（支持至9.2系统）	320元	金士顿 64GB TF卡（行货）	169元

03 购机推荐套餐 PS4

	品牌 / 型号	价格
主机	PS4 CUH-1109A主机（500GB，黑/白色，国行）	2499元
总计		2499元
近期推荐购入指数		7

备注

主机官方标准包装附带 HDMI 线一条、原装 DS4 振动手柄一支、Micro USB 数据线一条、单声道耳机一个、电源线一条。

点评

不出意料，在 TGS 的展前索尼公布了 PS4 的新售价，从 10 月 1 日起，PS4 国行主机将正式降价到 2399 元，实际上如果一直关注市场行情应该了解，PS4 在国内的大部分电商售价已经降到了 2499 元，相比官方的 2899 元定价要便宜了 400 元，所以这次大幅度调价，实际上是呼应了国内电商的调价，相当于一次大范围的公告，不过这 100 元的差价也值得玩家们再等上一周的时间了。与此同时，未来国行主机也将迎来 1TB 版本的主机，型号为 PS4 CUH-1209B，目前暂未确定发售日期，售价将定为 2699 元，待主机上市后想必会成为新的性价比之选。在水货方面，港版 PS4 降价到 2780 港币，折合人民币 2288 元，不过现在国内市场的港版 PS4 报价已经达到 2300 元左右，和官方降价的价格差不多，未来是否会有进一步降价的空间，还要等 10 月之后才知道了。对于处于价格敏感期的 PS4，建议玩家本周以观望为主较好。

▲▶除主机降价外，索尼还在TGS上发布了全新颜色的PS4手柄和面板，国行是否上市暂时还没有消息。

索尼家用机及主要周边参考价格

PS4 CUH-1109A主机（500GB，黑/白色，国行）	2499元	原装PS4摄像头EYE PlayStation 4 Camera	350元
PS4 CUH-1206A主机（500GB，黑/白色，港版）	2300元	原装索尼HDMI线（1.5米）	120元
原装DS4无线振动手柄（港版四色）	310元	高仿索尼HDMI线	45元
原装DS4无线振动手柄（行货手柄）	380元		

04 购机推荐套餐 Xbox One

	品牌 / 型号	价格
主机	Xbox One主机（台版，黑色，无Kinect）	2100元
电源	原装电源（包改220V）	-
总计		2100元
近期推荐购入指数		9

备注

主机价格已含电源改造费用。官方标准包装附 HDMI 线一条、原装无线振动手柄一支、单声道耳机一个、AA 电池两节、电源及电源线一套。

点评

虽然没有任何官方公告，不过国行版的 Xbox One 在前段时间又有悄然调价，在国内电商平台上，不含 Kinect 的主机已经降价到 2499 元，包含 Kinect 的主机也只有 3499 元，对比前段时间再次降价 400 元，已经直逼降价后的 PS4 主机售价。同时 Xbox One 的官微还透露本财年内，国行还会有 20 款游戏上市，对于轻度玩家来说，国行版 Xbox One 已经基本可以满足需求。不过对于核心向玩家，由于国行先天性的锁服问题，想要体验更多下载游戏和 DLC 的乐趣，就需要慎重考虑。至于本周其他地区版本的 Xbox One 主机，售价都略有下跌，看来在《潜龙谍影 V 幻痛》之后，玩家的购买热情比以往有所降低。

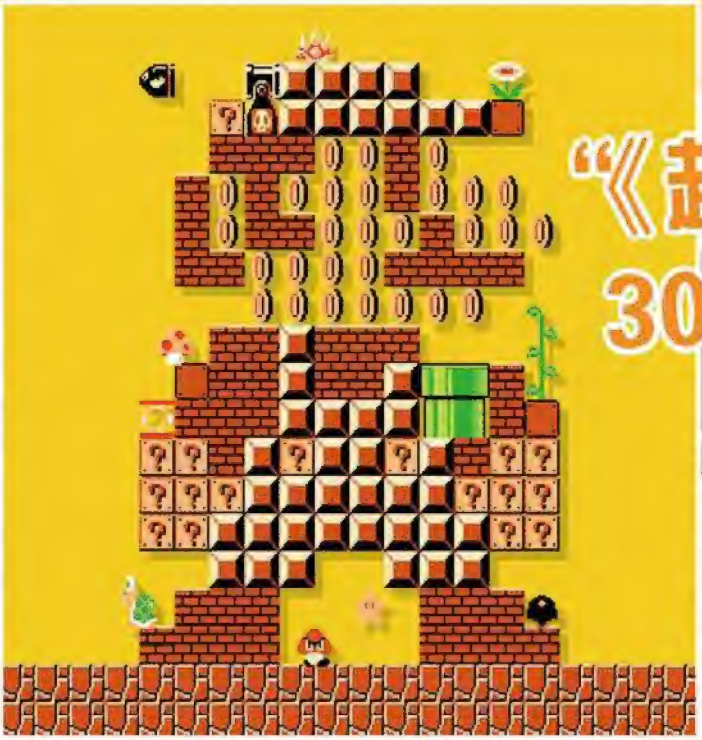
▶国行Xbox One近期售价又有调整，同时还计划发布20款国行游戏，微软在国行主机上逐渐发力。

微软家用机及主要周边参考价格

Xbox One主机（港版，黑色，无Kinect）	2400元	Xbox One原装无线手柄（国行版）	429元
Xbox One主机（韩版，黑色，无Kinect）	2300元	Xbox One原装无线手柄（盒装无充电线）	310元
Xbox One主机（台版，黑色，无Kinect）	2100元	Xbox One原装无线手柄（充电套装）	41元
Xbox One主机（台版，黑色，含Kinect）	2850元	Xbox One Kinect 感应器（国行版）	1090元
Xbox One主机（国行版，无Kinect）	2499元	原装HDMI线	280元
Xbox One主机（国行版，含Kinect）	3499元	组装HDMI线	50元

市场报价信息更新截至2015年9月9日，各地行情不一，本文价格仅供参考。

SUPER MARIO MAKER™



“《超级马里奥》系列”30周年纪念之作！

《超级马里奥制造》是“《超级马里奥》系列”三十周年的纪念之作，自 1985 年 9 月初代《超级马里奥兄弟》登陆 FC 以来，“《超级马里奥》系列”在三十年里总共卖出超过两亿份，陪伴着任天堂一路走过辉煌和挫折。而这次的《超级马里奥制造》对于整个系列来说又可以说是一个新的起点，这个由关卡编辑器加关卡上传下载平台组合而成的游戏，能不能制造出足够的快乐呢？一起来看看吧。

文 eki964 美编 心の永恒

超级马里奥制造	Nintendo	平台动作
Wii U	Super Mario Maker	美版
	2015年9月10日	本地1人
	售价为59.99美元	对应年龄：全年龄

操作列表

编辑器

按键	作用
摇杆/十字键	移动屏幕
L+LT/R+RT	橡皮擦模式
L+R	复数选定模式
LT+RT	复制模式
触屏	选定、放置
START	呼出菜单（试玩模式下暂停）
SELECT	切换试玩模式和编辑模式

* 按下 L 或 R 键可以切换手的皮肤

© 2015 Nintendo. Super Mario Maker and Wii U are trademarks of Nintendo.

共通操作

按键	作用
←→（左摇杆/十字键）	左右移动
X/Y+←→	快速跑
↓	下蹲（变大后）
A/B	跳跃
X/Y	吃到花后放火
START	游戏暂停（呼出菜单）
SELECT	长按跳过当前关卡

●特殊操作

除初代场景以外可以拿起和投掷龟壳等道具。

《超级马里奥世界》和《新超级玛里奥兄弟U》可以骑乘耀西以及按L/LT/R/RT旋转跳。

《新超级玛里奥兄弟U》的场景中跳+↓还可以下铲，并且还有多段跳跃、爬墙反跳等特殊操作。

马里奥制造

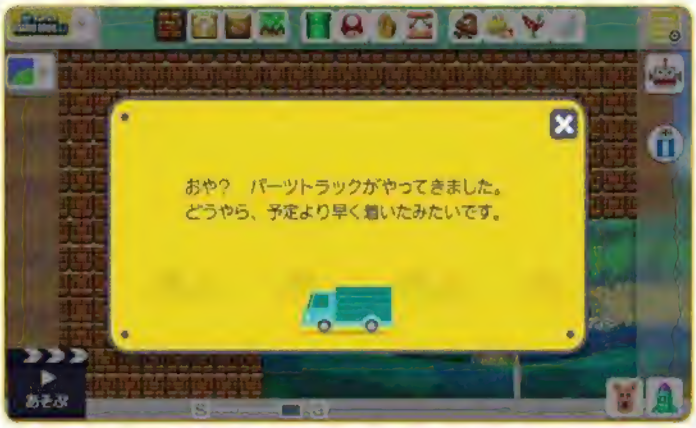
本作的关卡编辑器总共有地上地下海底等6个场景。每个场景可以有《超级马里奥兄弟》、《超级马里奥兄弟3》、《超级马里奥世界》和《新超级马里奥兄弟U》四种风格。数十种障碍、地形、敌人和机关组成的建造要素。

快速解锁全部建造要素

本作一开始并不能使用所有的建造要素，为了让玩家们循序渐进的掌握关卡的设计，也为了防止初入游戏就被太多建造要素弄到不知如何是好，制作组将所有建造要素的解锁分为九天，每天在关卡编辑器里游玩一段时间，第二天就会解锁一部分新要素。然而广大玩家纷纷表示我们又不是傻的，哪需要九天慢慢消化。那么小编就来教大家如何快速解锁所有要素。

最简单的方法当属邪道调时间了。在用过所有新要素（所有场景和要素上都没有表示新入手的问号标记）后，随意往关卡编辑器里放东西比如放一两屏幕的普通砖块，过几分钟会有提示："明天将会有新的要素运来"。这时只要切换出去，在Wii U菜单下将时间调到第二天，再进入关卡编辑器时，新要素就会立即到货了。

▲使用过已有的所有要素和场景后再铺许多砖头后会出现这个提示："明天会有新部件运到。"



▲在出现前一张图的提示后再铺许多砖头后会出现提示："噢呀，新要素提前运到了。"

如果嫌反复进出游戏调时间太麻烦，那我们还有另外一个办法，在"明天会有新要素运来"的提示后，点击编辑器右下角的火箭清空屏幕，然后再铺上几个屏幕的砖块，这时立刻就会有提示："噢呀，新要素提前运到了"。反复进行以上操作即可在半小时内解锁所有建造要素。

十人马里奥挑战

十人马里奥挑战是玩耍官方内置关卡的模式。在该模式下，你会有十条命，需要通过八个关卡去拯救碧奇公主，关卡难度循序渐进，大致与以往的马里奥官方关卡相当，当你通关之后关卡会被登录在编辑器中，你可以在这些关卡的基础上加入自己的创意而不需要从零开始了。至于碧奇公主嘛，通关后蘑菇队长会告诉你她已经被抓到另一个城堡去了。每次通关之后会有新的八个关卡出现，直到官方内置的关卡全部被你打通。

百人马里奥挑战

官方关卡的十人马里奥挑战对我们来说显然不够看，真正对自己身手有自信的玩家，百人马里奥挑战才是你们的归宿。这个模式有三种难度，分别为简单、普通和困难。系统会根据难度随机分配一系列关卡给你，简单为八关，普通和困难各为十六关，简单的关卡里充斥着各种福利关卡，爽快关卡。普通关卡一般多死几次可以靠背板通过，毕竟我们有一百条命。至于困难关卡，网络视频中的鬼畜关卡大多出自于此，动辄出现通过率低于百分之一甚至千分之一的关卡。也难过游戏抵达编辑部的第一天，我和以太用尽一百条命都没有打过一关。

*百人马里奥挑战中长时间无法打过一关或者一眼就觉得这关打不过，可以长按SELECT键或在触摸屏上快速从左向右划一下，可以跳过该关卡。当然是跳过不是通过，系统会重新给你一关同样评级的关卡作为替代。

▲密密麻麻的马里奥前赴后继，我和以太用尽这一百个人都没能过一关。

关卡搜索

本作的关卡搜索功能做的比较不错，不但可以通过难度、地区和点赞数量来搜索关卡，也可以搜索特定的关卡设计者。当然自己编辑的关卡上传后也会获得一个该关卡的代码，通过这个代码就可以方便的把自己的关卡给朋友玩，或者去玩朋友设计的关卡了。

文 秋沙雨 美编 小瑟

原本在PSV平台发售的《撕纸小邮差》以加强版的形式移植到了PS4上，虽说是移植，但是画面的表现力十分出色，同时对应了DS4手柄的操作，各种细节都十分用心。内容方面更是在PSV版的基础上增加了不少的关卡和新要素，不过这也使得本作的奖杯难度比PSV版更上一层楼。

撕纸小邮差 拆封		SCE	动作
PS4	Tearaway Unfolded		中文版
	2015年9月8日	本地1人	对应年龄：全年龄
	售价为：241港币		

系统

操作

键位	功能
○	确定/放下拾取起来的东西
○+左摇杆	翻滚
×	跳跃/返回
△	拿出相机/（在菜单页面下）游戏设定
□	进行对话/拾取/投掷
L1	吸气
R1	喷射
L2	发出引导之光
R2	发出引导之光
R3	打扮邮差
方向键↑	让引导之光重新对准屏幕中央
方向键↓	打开松鼠指南（帮助菜单）
右摇杆	控制视角
左摇杆	移动
OPTION	打开菜单
按下触碰版	打开红色礼物盒
触碰板	按照手指所划的方向刮风

引导之光

按住L2键或R2键可以发出引导之光，利用体感来控制光线，按下方向键↑可以让引导之光重新对准屏幕中央。可以用来照亮报纸将它们移除，还能够用来催眠碎纸怪、让植物成长以及引导小型生物。

当碎纸怪出现时会把周围的纸片都变成白报纸，使用引导之光可以将它们恢复原样。

菜单

按下↓键就能够打开松鼠指南，也就是我们常说的帮助菜单，在里面可以查看游戏帮助。按下×键返回时就会进入菜单，在里面可以查看游玩进度和收集

©Sony Computer Entertainment Europe. Developed by Media Molecule.

战斗

在冒险路上玩家会遇到各种各样的敌人，这时候就要使用各种方法将它们干掉。

地鼠和松鼠

在各地图里有着地鼠和松鼠，玩家可以将它们捡起来投掷出去。地鼠不会逃走，而松鼠则需要玩家追上去之后才能抓住。

其他待办事项

也就是俗称的"支线任务"，和居民对话可以领取，在不同的章节会有不同的"其他待办事项"，需要玩家达成各种各样的条件来进行完成。完成任务之后可以打开居民身边的蓝色礼物盒。

切割垫

在剧情里，玩家需要使用触屏板来绘制各种道具，绘制的时候需要一笔画出来，绘制完成之后再添加装饰。

将引导之光移动到图案上按下R3可以翻转图像，按下△键可以删除所选的图像，使用引导之光选择图案之后可以使用六轴机能来调整角度。

按下R1可以进入裁纸刀模式，使用左摇杆和○键来将纸张裁剪成自己喜欢的样式。

刮风

用手指轻抚触碰板，风就会按照玩家所划的方向进行刮风，刮风可以吹走乌鸦或者打开封锁起来的道路。顺着碎纸所在的方向前进，用风刮起地面之后就能够打开道路。

向前投掷

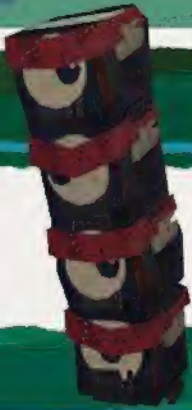
让角色捡取物品之后，将手柄立起来，让摇杆正对着我们自己的脸，等画面出现波纹时按下□键就能够将邮差手中的东西吸入手柄之中，之后使用手柄的体感功能对准画面指定的方向，用手指划动触碰板就能够将东西发射出去。可以用来砸开无法打开的门或者用来攻击敌人。

敌人类型

碎纸怪

最常见的敌人，将其干掉的方法也有很多，可以向它们扔东西、利用引导之光的催眠能力让它们落入悬崖，或者是利用翻滚和吹风让它们暂时昏迷，然后将它们捡起来砸碎或者砸向其他的敌人。

叠罗汉碎纸怪



多个碎纸怪叠在一起，没有什么特殊能力，可以利用翻滚将它们打翻之后当做普通的碎纸怪来对付。

高跷碎纸怪

如同长脚蜘蛛一般的碎纸怪，能够使用远距离攻击，在昏暗的环境下对它们使用引导之光的话可以让它们去攻击其他敌人。打败它们的方法是向它们砸东西或者利用翻滚将它们打翻在地之后当做普通的碎纸怪来对付，不过翻滚时不把握好时机的话会被它们踢飞。

弹跳碎纸怪

头部有着弹跳板的碎纸怪，不会受到风力或引导之光的影响，打败它们的惟一方法就是跳到它们的头上，等它们翻身倒地之后按一下触控板即可。

飞天碎纸怪

能够飞在半空中的碎纸怪，对付它们的最好方法就是利用引导之光让它们撞上墙壁，当然也可以将它们催眠之后用东西来砸。

奖杯

名称	属性	解锁方法
完美主义者	白金	获得除该奖杯外的所有奖杯
伸出援手	铜杯	完成第1项“其他待办事项”
纸艺新手	铜杯	第1次收集到纸艺设计图，在丰收果园主线里能够获得
妙手巧匠	铜杯	利用切割垫创作了10个装饰品
花枝招展	铜杯	替你的邮差添加10个以上的装饰品
火腿开攻	铜杯	骑着猪干掉10只碎纸怪
拥抱大放送	铜杯	把地鼠丢向碎纸怪
纸仔队	铜杯	拍摄15张照片
毁灭之塔	铜杯	一次性撞倒5只碎纸怪堆叠起来的叠罗汉碎纸怪
分身	铜杯	在破地洞·大破洞替另一个邮差拍照
空中自拍	铜杯	在纸飞机上自拍
图示性	铜杯	在破地洞·大破洞的支线里切割垫上制作1个奖杯图示
接球游戏	铜杯	长按○键抱成球形，与松鼠玩抛接球游戏
友军火力	铜杯	强迫高跷碎纸怪射击其他碎纸怪
囚禁	铜杯	将碎纸怪投入控制器，把碎纸怪撞晕之后捡起来扔进手柄里即可
宠爱动物园	铜杯	将4种不同类型的生物关入控制器
地鼠蹦床	铜杯	在地鼠身上弹跳10次，需要注意的是这10次必须是连续的10次，如果中途断了的话就得重来
跳跃大师	铜杯	在不碰到地面的情况下，在2个弹跳碎纸怪上弹跳
一石N“鸟”	铜杯	抛出投射物一次命中5个敌人
碎纸怪克星	银杯	干掉200只碎纸怪
纸艺狂	银杯	收集到25份纸艺设计图
午餐时间	银杯	用“怀旧滤镜”拍摄1只正在吃果实的松鼠，把果实扔到松鼠面前后拍照保存就能拿到了，打开相机模式的时候如果手里拿着果实的话也可以扔出去之后进行抓拍
环球行者	银杯	在每1章都拍下1张照片
美好往昔	银杯	替1只骑麋鹿的地鼠拍摄黑白照片
Yellow Head	银杯	替Yellow Head拍张照片
你有一个新信息	银杯	完成旅程
洁癖症	银杯	用引导之光清理500张白报纸
小丑	银杯	更改邮差身上每个部分的颜色
计程车!	银杯	将“迷路的地鼠”安全送回家，在各个地图都有可能遇到，将迷路的地鼠带在身上之后就要小心别死亡，否则会任务失败
纸艺奇才	银杯	收集到所有纸艺设计图
碎纸终结者	金杯	清除了各地图的所有碎纸怪
天赋异禀	金杯	收集到所有的隐藏礼物
大好人	金杯	完成所有“其他待办事项”
司机	金杯	将所有的迷路的地鼠安全地送往它们想去的地方
坚持到底	金杯	各地图的完成率达100%

探究Big Boss灵与肉
——基弗·萨瑟兰小传

美剧迷眼中杰克·鲍尔的地位，和游戏迷眼中的斯内克可谓是相差无几，两者都在他们的故事世界当中成为了传奇，就算属于他们的故事已经完结，其本身也会作为一个经典角色被我们永远地传诵下去。

然而就是这么两个地位相当，却看起来并没有任何联系的角色，竟然最后因为一个令人意想不到的偶然机遇，被紧紧地联系在一起，而那，就是基弗·萨瑟兰，杰克·鲍尔的扮演者，同时也是《潜龙谍影V 幻痛》当中斯内克的英文配音演员。

相比起扮演杰克·鲍尔的顺理成章，基弗·萨瑟兰为斯内克的配音引来了不少争议，毕竟斯内克一直以来都有着他的专属配音演员：大卫·海耶特，而且他的配音工作一向备受好评，突然被更换，令大部分系列粉丝都感到有点无法接受。

当然，在本作顺利发售之后，这一段风波却似乎已经开始平息，并没有再进一步发酵的兆头，显然基弗·萨瑟兰已经通过他的实力证明了自己也能够驾驭《MGSV》当中的大首领这个角色，一路从《24》观赏他演艺之路发展过来的读者恐怕对此并不感到意外，不过相信在游戏圈子当中，许多玩家对于这位最新——或许也会是最后的大首领扮演者还相当陌生，本期特别企划，就让我们来认识一下被昵称为"包小强"的他，到底有着什么样的魅力，才会被小岛秀夫相中，成为《MGSV》中斯内克的灵与肉吧。

注：本文当中会提及一部分游戏当中的伏笔内容，如果你尚未通关《MGSV》，请略过本文或作好被剧透的心理准备。

文 稀饭　美编 心の永恒

青涩年代

基弗·萨瑟兰在1966年12月21日出生于英国伦敦帕丁顿地区的圣玛丽医院，不过从国籍上来说，他是加拿大人，因为他的父亲唐纳德·萨瑟兰（Donald Sutherland）和母亲雪莉·道格拉斯（Shirley Couglas）都是非常著名的加拿大演员。当然如果要算到祖辈那一方，基弗还是和英国有点渊源，因为他的外祖父就是在苏格兰出生的。

不过虽然生于英国，基弗从小就注定了美国颇有渊源，他的名字就是为了致敬生于美国的著名作家兼导演沃伦·基弗（Warren Kiefer）而取，当然这位导演更广为人知的是他的艺名洛伦佐·萨巴蒂尼（Lorenzo Sabatini），正是当年他执导的一部低成本的恐怖片《活死人古堡》（Castle of tne Living Dead），把唐纳德·萨瑟兰带上了演艺之路。当然，实际上基弗·萨瑟兰的真名非常复杂，基弗只是他的首名，而他的全名则是基弗·威廉姆·弗雷德里克·登普西·乔治·鲁弗斯·萨瑟兰（Kiefer William Frederick Dempsey George Rufus Sutherland），虽然严格来说每一个名字都算是比较大众化，但一大串连起来的战斗力已经碾压了因为姓氏又长又拗口而闻名演艺界的"州长"施瓦辛格。

出生在演员之家，基弗·萨瑟兰的事业道路似乎在小时候就被定下了基调，不过实际上他的成长道路并非一开始就朝着这个目标高歌猛进，原因之一就是演员们的婚姻往往极不稳定，基弗的父母也不例外。在1970年——基弗才快要满四岁的时候，唐纳德·萨瑟兰和雪莉·道格拉斯便宣布离婚，此时一家人已经搬到了美国加州的科洛纳，随后在1975年时年幼的基弗便随母亲一起搬到了加拿大的首都多伦多，并且在那里完成了自己的小学和初中学业。但是到了青春期时，他的高中学业显得有点动荡，前后竟然分别五家不同的中学就读，除了家庭的关系，恐怕基弗自己的个人问题也是原因所在。

□虽然父母已经离婚，不过基弗的成长过程当中还是和父亲唐纳德保持着联系。

最后他磕磕碰碰地到了读大学的年纪，在伦敦上了一个学期的大学，并且同时在周末进修演艺班之后，终于，他还是走上了父母的道路，前往好莱坞，成为了一名演员。

走向辉煌

●寻梦好莱坞

对于大部分欧美地区想要投身演艺界的年轻人来说，位于加州洛杉矶的好莱坞就是他们梦想起步的地方，这一点对基弗来说也不例外。不过在他初期打拼的时候，他倒是有一位来头不小的室友，那就是年纪轻轻时就成名，结果后来因为一系列恶习而一度沉沦，最后又在中年时靠着扮演“钢铁侠”托尼·史塔克而重新名震演艺圈的小罗伯特·唐尼(Robert Downey, Jr.)。两人当了足足三年的室友，而在这段时间里，基弗作为一个影视领域的新人，事业也逐渐开始有了起色。

1983年，他参演了自己演员生涯的第一部影片《贵客光临》(Max Dugan Returns)，不过鉴于这部片子当中的主演之一就是他的父亲唐纳德·萨瑟兰，所以基弗到底是靠着演技还是靠着关系来拿到这个角色恐怕就要打个问号了，不过可以肯定的是，唐纳德的确在儿子的演艺发展道路上提供了一定的帮助，却又没有过度插手。

尽管刚冒头的时候还没有担任太重要的角色，但凭借着父亲和母亲的遗传带来的俊俏外貌，基弗很快就在好莱坞站稳了脚跟，他在出演电影后的第二年就得到了一次担当主演的机会，扮演加拿大影片《边缘少年》(The Bay Boy)中的主角Donald Campbell——不知道是不是巧合，这个角色的名字竟然和他的父亲一样是唐纳德。

《边缘少年》无疑是成功的，基弗和这部影片的导演丹尼尔·皮特里分别被有加拿大奥斯卡之称的金尼奖(Genie award)提名为最佳演员和最佳导演，对于一位入行不久的演员来说，这可谓是事业腾飞的征兆。靠着在老家取得的成功，基弗又一次逆袭好莱坞，此时他也终于开始认识到了电影人的世界，他甚至在日后的采访中坦言，直到自己已经18岁之后，他才终于第一次意识到了自己父亲作为一个演员的身分，还有他的影响力。

事实上，关于父亲的名声带来的影响，基弗曾经有过这么一段叙述：“我人生中最幸运事情之一就是在我开始事业没多久后，父亲却进入了休演期。他那时候休息了几年，当然不是为了和我错开时间，而是因为他意识到自己和妻子已经海誓山盟了多年，而且两人已经生下了三个儿子，他急迫地想要成为他们生活中的一部分。我在长大的过程当中缺少他的陪伴，却从来没有一天不希望他陪在我身边，而我想他也感同身受，并且再也不愿意让这种事情发生在我的三个兄弟身上。于是直到很久之后，人们才终于把我们父子俩给联系起来。我刚刚开始入行时，拍了像是《边缘少年》这类影片，现在我回头翻看那时候的访问，仍然会觉得很惊讶，文章当中根本没有提到过我的父亲，没有人用‘唐纳德·萨瑟兰之子’来称呼我，我正好碰上了这么一个空档，没有让自己的身分成为我的负担。我如今甚至很惊讶于当时自己蠢到会想要尝试让别人不意识到我和父亲之间的关系——他可是电影历史上最多产的明星之一，但起码现在我的父母对于那时的状况还是非常自豪的，他们成功营造出了一个环境，让我觉得可以不靠他们的名声，走出一条属于自己的道路。”

●走上轨道

不过尽管有着被金尼奖提名的威风史，基弗想要在好莱坞飞黄腾达出人头地却不是一朝一夕可以达成的，他随后在1985年在史蒂芬·斯皮尔伯格担当制作人开发的电视剧《惊异传奇》当中作为客座演员出演了一集，来年又在电视电影《无言困境》(Trapped in Silence)中担当主演，搭档的还是当时在演艺圈中已经名声在外的老牌女星玛莎·梅森(Marsha Mason)。

■尽管并非是主角，但年轻英俊的基弗·萨瑟兰在《粗野少年族》当中的造型还是成为了经典。

■《边缘少年》当中的基弗·萨瑟兰（左）简直可以称得上是稚气未脱。

在同一年，基弗也终于参影了他的第一部完全由美国制片的电影，那就是《伴我同行》(Stand by Me)。这部影片相当一部分的关注度来自于其改编原作，那就是著名类型小说家斯蒂芬·金(Stephen King)创作的中篇小说《尸体》(The body)，剧名则采用了著名黑人灵魂乐歌手本·E·金在1961年演唱的名曲，歌名自然也是《伴我同行》，这首歌也被选为这部影片的主题曲。

电影的故事具有斯蒂芬·金一贯擅长的黑色基调，讲述了四个男孩穿越乡野，寻找一个失踪孩子的尸体的过程。而基弗扮演的则是剧中登场的一位帮派成员，从剧情定位上来说是个反派角色，不过对于想要在电影圈子打拼的演员来说，扮演这种角色也算是必经之路，而且如果演好了也会同样出彩，最典型的例子就是基弗的老爸唐纳德在近年大红大紫的青少年电影“《饥饿游戏》系列”中出演的反派大总统科里奥兰纳斯·史诺(President Coriolanus Snow)。

只是对于基弗来说，这似乎成为了一个专长项目，他年轻时的相貌非常适合扮演性格狂野的角色和咄咄逼人的反派，例如在《粗野少年族》(The Lost Boys)当中他扮演的就是一群吸血鬼飞车党当中的领袖大卫(David)，到了同年他主演的《杀戮时光》(The Killing Time)里，他干脆摇身一变成了一个杀人后夺取他人身分的疯子。此类角色虽然基弗演得颇为传神，但时间一长难免就有人物形象被固化从而令自己遇到发展瓶颈的风险。

对此基弗也有所察觉，而他对此也有一番说法：“当你还是一个年轻的演员的时候，你总是喜欢演绎一些有点夸张的角色，于是在很多电影里我最后都被分到了一些有点怪咖的角色，但我可以向你们保证，在现实生活当中我既不是疯子也不是罪犯更不是恶霸。”

走向辉煌

渐入佳境

在影艺圈，入行很难，但要在这一行做出成绩则是难上加难，基弗·萨瑟兰有着良好的外形，也有着不错的演技，不过如果要从他的中前期演艺生涯来看，他的成绩虽然有不少亮点，却很难称得上是大红大紫。这个时期基弗有不少代表性作品，但有不少角色的风格还是比较接近他在《粗野少年族》中开拓出的戏路，例如《少壮屠龙阵》(Young Guns）和《少壮屠龙阵Ⅱ》(Young Guns Ⅱ)，另外一些他主演的作品则遭遇了票房滑铁卢，例如他和室友小罗伯特·唐尼主演的《1969》，拍摄成本达到了3千7百万美元，换来的却是只有约6百万的票房，而改编自1988年同名荷法合拍电影的《逝影惊心》(The Vanishing）票房也只达到了成本的三分之二左右。

但是，在那些比较成功的影片当中，他却不一定能得到好的演出机会，例如当年汤姆·克鲁斯(Tom Cruise)主演的《好人寥寥》(A Few Good Men)得到了多项奥斯卡和金球奖提名，但是却和身为配角的基弗没有太大关系。

时光飞逝，一晃眼，基弗的从影时间就超过了十年，他并非没有得意之作，但要数出一部让他名留青史的作品或是一个让人过目难忘的经典角色却并不容易，他在电影是电视领域两边跑，甚至一步步尝试起了导演工作。在群星闪耀的《杀戮时刻》当中，他和马修·迈康纳利、桑德拉·布洛克、塞缪尔·杰克逊还有凯文·斯派西等影坛赫赫有名的巨星携手演出，当然在本片中他最重要的合作对象并非是这几位，而是同样身为巨星的父亲唐纳德，但父子联手也没能让基弗在这部影片当中有胜过众多主演的表现。

但是与此同时，随着年龄增长，基弗对于自己那略带沙哑而磁性的声线就驾驭得越发炉火纯青，在有"被遗忘的杰作"之称的科幻动画《阿米蒂琪Ⅲ 复合矩阵》(Armitage Ⅲ：Poly-Matrix)中，他饰演男主角罗斯·塞利巴斯(Ross Sylibus)时的配音就令人印象深刻。这份才华在他随后的演艺生涯当中也产生了重要的作用，不过对于当年的基弗来说，他的演技或许还不如他的感情生活来得吸引人，毕竟他可是曾经和大嘴美人茱莉娅·罗伯兹(Julia Roberts)订过婚。

彼时还是1990年，基弗和茱莉娅都处于人生中最美好的时光，金童玉女看起来非常般配，两人感情也在开始交往之后迅速升温，甚至已经宣布将于1991年6月14日举行婚礼。然而在离婚礼正式开始还有三天时，茱莉娅撤回了自己的婚约，因为她发现基弗竟然和一个名叫阿曼达·赖斯的妓女有着纠缠不清的关系。拈花惹草是许多年轻演员常有的老毛病，但像是基弗这样搞得自己灰头土脸的却还是相当少见，或许基弗如此擅长那些个性张狂的角色并不是仅仅演技高明，他心中的确也藏着一个管不住自己的坏男孩。而且他似乎也继承了父亲的坏毛病，1996年，他终于成功踏入婚姻殿堂，但却在三年后便和妻子凯丽·薇恩(Kelly Winn)分居。两人直到2004年才签署离婚协议，而这桩官司一直磨蹭到了2008年才终于完结。

不过在感情生活并不完满的同时，基弗却终于迎来了自己演艺生涯最重要的契机，2001年，二十世纪福克斯投资开发的电视剧《24小时反恐》(24)正式开播，饰演主角杰克·鲍尔的，正是基弗·萨瑟兰！

▲《1969》中还是青涩年纪的基弗和小罗伯特·唐尼。

▲《少壮屠龙阵》中基弗的造型颇有野性的味道。

▲整整八季《24》，简直像是把基弗超过八年的人生浓缩成了八天，他的付出简直难以想象。

飞黄腾达

《24小时反恐》(下文以《24》简称)是里程碑级别的电视剧作品，它创造的历史记录数不胜数，其中最重要的自然就是24小时实时制的故事描述手法，一整季24集的故事当中每一集对应剧中世界的一个小时——这也是美剧一集故事的正常长度(含广告)，完整的一集则正好叙述了主角杰克·鲍尔生命中的一天，而那注定会是不平凡的一天。

为了能够实现这一点，剧组作出了非常多的努力，编剧们必须在这每集的一个小时里塞进足够多而且吸引人的剧情冲突，导演们必须设计足够精彩而且符合时间与空间逻辑的桥段，更多的幕后工作人员则需要为维持这个疯狂的拍摄模式而呕心沥血。但严格来说，没有人的付出比得上剧中的演员们，因为他们必须得把自己的生活也化为了一个周期或许长达一年的"24小时"，尤其是对于基弗·萨瑟兰来说，杰克·鲍尔在剧中奋斗的一个小时，对于他来说却是人生当中的一周，他必须要把自己维持在这一个小时的状态当中，不然在下一集里，才过去了一个小时的杰克·鲍尔如果在精神面貌上发生任何显著的变化，都会让观众产生强烈的反差感。

于是他迎来了人生当中最忙碌的一段时光，一天工作15个小时，每周有六天都在进行电视剧的拍摄和准备工作，这种状态持续了整整五年。在这期间，《24》的热度随着他的人气逐步上升。在2003年，《24》夺得了金球奖最佳连续剧系列大奖，而在2006年，更是在代表着美剧最高荣誉的艾美奖上得到了最卓越连续剧系列大奖，把这部电视剧推向了最高峰。

在这一段时间里，基弗搬到了洛杉矶的银湖区(Silver Lake)，毗邻东好莱坞和环境优美的回音公园(Echo Park)，离洛杉矶市区也只有咫尺之遥，而且该区域中优美的房屋、美食

▲《24》第一季，无论是对基弗还是对美国电视剧领域来说，都是一次崭新的尝试。

如云的餐厅和纸醉金迷的夜总会多不胜数，就像是此时基弗的人生般地丰盛而富足。那的确是属于他最好的年月，在他的完美的演绎之下，杰克·鲍尔与他化为一体，难分难解。最终，基弗在这个角色身上突破了数个演艺生涯记录，他扮演杰克·鲍尔的时间长度已经超越了他此前扮演其他所有角色的时间总和，同时他依靠在《24》中的演出而获得的奖项提名已经超越了他此前靠着其他所有演出获得的奖项提名总数。2005 年，基弗得到了在家乡首都多伦多的星光大道上留下手印的殊荣，而在三年后的 12 月 9 日，他干脆在好莱坞最为闻名的星光大道上得到了一个书写着他名字的星星，正式成为了星光熠熠如银河的美国演艺界中，最亮眼的明星之一。

哪怕直到今天，基弗仍然因为这般辉煌的成绩而与杰克·鲍尔紧紧联系在一起，这个角色已经成为了他的另一层皮肤，另一个身分，再也无人能够将他们分开对待。

然而就像杰克·鲍尔的传奇人生总有落幕的一天，属于《24》的基弗·萨瑟兰的辉煌也总有逝去的时候，而问题也随之而来：不是杰克·鲍尔的基弗·萨瑟兰还是那个基弗·萨瑟兰吗？

艰难转型

积习难改

没人能说得准基弗·萨瑟兰在杰克·鲍尔身上投入了多少精力和时间，所以也没有人说得准他对于杰克·鲍尔的演绎有多少是本色演出，但可以肯定的是，对于生活当中的种种条框，基弗似乎也不乏像是杰克·鲍尔般地将其一一击破的冲动。但是，他是一个演员，而不是一个动作片里的传奇特工，所以在更多的时候，他只能选择压抑自己的冲动，将其化为表演的动力和情感燃料。不过，总有那么一些时候，他会选择用另一种方式来释放这种欲望，那就是他在青年时代就已经犯下的老毛病：酗酒。

他的第一次醉酒驾驶可以追溯到 1989 年，而他对于酒精的爱好则早已在好莱坞当中被广为人知，而因为喝酒而导致的行为失控问题也时有见报，流传最为广泛的一个梗就是他在醉酒之后直接扑倒了一棵圣诞树，没有人知道他当时到底把那棵可怜的装饰植物当成了什么人。更为令人失望的是，他的问题似乎没有随着年龄增长而得到改善，2004 年和 2007 年——也就是他还在拍摄《24》期间，他曾经两度因为醉酒驾驶而被捕，至于撒酒疯的事情那就更是数不胜数了，媒体也没少拿这事对他冷嘲热讽。

■基弗醉态大集锦。

不过虽然他没有戒掉酒，但对于媒体的报导却还是保持着良好的心态，对于那些负面的报导，他曾经如此说过："你不能指望媒体只报导你想要被别人知道的一面，而对于你的其他问题视而不见，尤其是在你选择像我一样过明星的生活时。我干了太多的蠢事以至于自己可以坦然走到那些说我坏话的记者身边对他们说‘看这段，如果我是你，我干脆就会这么写……’平心而论，媒体对我还是很厚道的，就算他们要骂我，也是用上了调侃的风格。只有那么一两次，某些我读到的文章，真的让我禁不住感叹，喔，这人是真心不喜欢我——因为那些文字里透露出的恶意已经远远超过了‘你这个蠢货’这一类谩骂。"

▲基弗扑倒圣诞树的梗实在流传太广，最后连他自己都拿来当庆祝圣诞节的玩笑。

当《24》终于度过了巅峰期，基弗的演艺生涯似乎再度陷入了瓶颈，这原本对于他来说是一种解脱，因为他终于可以不再被杰克·鲍尔的身影所浓罩，重新成为一个名声在外而且技艺过人的演员。然而想要摆脱杰克·鲍尔的印象，比摆脱基弗自己惹下的丑闻还要难几百倍，他把自己全心全意地打造成了杰克·鲍尔，他的一举手一投足都是这位荧幕英雄的影子，除了是杰克·鲍尔，他还可以是谁？

《触摸未来》就是他迈出的第一步重要尝试。

触摸未来

在当了这么久演员之后，已经对于演艺圈有着充分认识的基弗开始尝试用另外一种方式来拓展自己的事业。他开始试图把自己放在制片人的位置，一边参与到影片的制作当中，一边用宏观的角度掌控电视剧的开发。环境更为宽松而机会众多的网络视频平台给了他这样的空间，所以他的首个尝试是在 Hulu 网上进行，那就是网络短剧《忏悔》(The Confession)，他既是这部长度只有十集，每集只有 5-7 分钟的短连续剧的制片人，同时也扮演其中的主角——神秘的杀手“忏悔者”(The Confessor)。

剧中的角色对于基弗来说不算是一个新尝试，但他的职位的确给了他不一样的动力，总体而言《忏悔》的评价也算得上不错，于是在来年，基弗踏出了更重要的一步，那就是成为一部正式电视剧的制作人，那就是前文提到的《触摸未来》(Touch)。

在《触摸未来》之中，基弗扮演的不再是无所不能的特工，而是一位记者，在妻子于

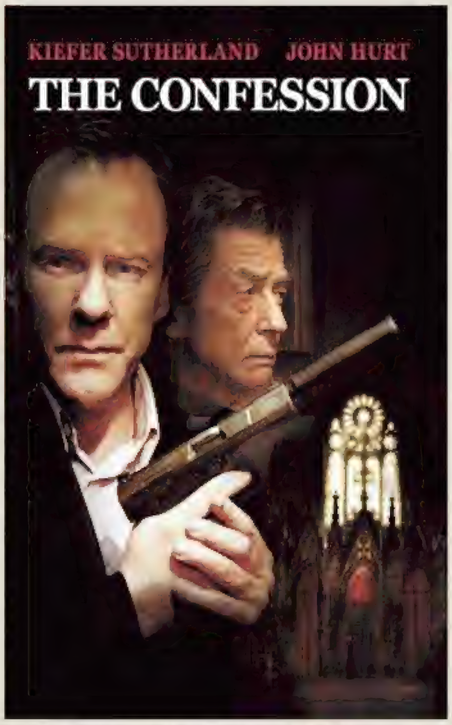
▲尽管在《触摸未来》当中的基弗还是一副包小强的造型，但是他的演出的确有了不一样的味道。

9/11事件当中遇难后，独自一人抚养着似乎患有自闭症的孩子，却因为逐渐注意到孩子似乎拥有预知未来的天赋，而走上了一条阻止一系列恶性事件发生的危险道路。

和《24》比起来，基弗在本剧当中虽然造型仍然带着很强的杰克·鲍尔影子，但他聪明地把演技的发挥方向定在了“父亲”这个立足点上，所以尽管他扮演的角色马丁·伯姆（Martin Bohm）某种程度上仍然是个“拯救者”，但是却并不再有特工般的气场，正如某些评论中说的那样：“他（基弗·萨瑟兰）让这个角色充满了类似杰克·鲍尔对现实生活的淡泊感，但是却显得更为压抑，也更为痛苦。”

总体而言，在没有办法颠覆自身形象的情况下，基弗靠着演技开路，硬是在2012年至2013年间为自己找到了一条新的戏路。然而遗憾的是，一部电视剧能否获得持久的生命力，有时候并不能取决于单个演员的表现。《触摸未来》在第一季的开场表现尚可，但就算到了季终，也没有把这个故事讲得特别出色。而到了第二季，在发现本剧的整体评价仍然是平平，甚至有所下滑后，和基弗算得上老交情的二十世纪福克斯，还是作出了艰难的决定，取消了这部电视剧。

虽然这次突破或许算不上极其成功，但至少基弗还是做出了一些成绩，不过当他再次进入到各大制片方虎视眈眈的演员市场，再一次找到他的还是二十世纪福克斯，更令人感慨的是，下一个等着他在电视荧幕上演绎的角色，却是一个老面孔：杰克·鲍尔！



▲从特工到杀手，基弗在《忏悔》当中的表演不算太有突破。

再造传奇

●再活一天

在2010年，《24》的故事讲述到第八季的最末尾时，留给观众的是一个算不上完美的结局，为了逃避俄国和美国的双重追杀，曾经破解过数次恐怖袭击的超级特工杰克·鲍尔却不得不亡命天涯，下落不明。

从这个角度来看，作为有限剧集推出的《24 再活一天》甚至不能被算作第九季，而是一次告别，既是让观众们能够知道杰克的结局，也是让逐渐脱离杰克阴影的基弗能够对这个角色进行崭新的演绎，并作一个了结。

于是，杰克·鲍尔又回来了，用一种不同于以往的身分和面貌，做出的却是一如既往的惊世之举。但最终，《再活一天》留下的却仍然是遗憾，但问题并不是出在电视剧本身或是基弗·萨瑟兰身上，这部有限剧集得到了高于平均水准的评价，基弗在当年的广播影评人协会奖（Critics Choice Award）中也被提名为最佳有限剧集演员，但是对于这部大热电视剧仍然留有一丝期盼的福克斯却竟然还是没有把故事说死，于结局中再次把杰克·鲍尔放进了无比凶险，却又充满了可能性的处境当中。

归根究底，就像是杰克·鲍尔的形象仍然在今天被电视剧迷津津乐道一样，在演艺圈当中，无论是观众还是电视网的高管们都仍然在期盼着基弗·萨瑟兰能够一次

■《24 再活一天》当中基弗的演出还是维持了一贯的水准，但是年龄的增长还是为曾经犀利的包小强带上了一抹沧桑。

■长年累月地在演艺圈中努力，才终于让基弗得到了和父亲在《被遗忘者》中共同主演的机会，这是他和父亲在以往的合作中不曾有过的待遇。

又一次地再度扮演这个角色，他被困在了这个怪圈当中，近乎无法脱身。

果然，在今年的6月2日，福克斯放出消息，他们已经在筹划《24》的衍生剧，不过真正关心基弗·萨瑟兰的观众或许会在听到整个拍摄安排之后松一口气，因为和多数衍生剧一样，这部作品的主角不再是原剧的主演，所以虽然杰克·鲍尔仍然有可能会在剧中出现，但甚至没有确切消息证明基弗一定会再次扮演杰克·鲍尔。

纵观整个2015年，除了在同样经历风雨飘摇的老牌汽车鉴赏节目《最高档》(Top Gear)中作为单集客座嘉宾登场，并且和父亲唐纳德·萨瑟兰第三次携手合作，共同主演了西部片《被遗忘者》(Forsaken)外，基弗几乎没有太值得一提的演艺表现，但恐怕相当一部分观众都无法想象，他其实正在另一个同样依赖于电视荧幕的领域，冲击着自己的另一次表演巅峰。

而带来这次机会的人，就是玩家们无比熟悉的小岛秀夫。

●化身首领

基弗·萨瑟兰成为了斯内克的新配音演员在游戏圈当中从来都不是一个秘密，因为极其擅长炒作营销的小岛秀夫是不会放过这么一个提高作品关注度的机会的。于是作为之前斯内克御用英文配音演员的大卫·海耶特(David Hayter)先是在推特上哀叹自己无故丢掉了在《潜龙谍影V》当中的配音工作，引发一阵议论，随后又在基弗·萨瑟兰被确认为斯内克的新配音演员后及时送上了祝福，引导玩家们的关注。

当然，在事情有点向公关危机发展时，小岛也及时提出了合理的更换配音演员动机，那就是《潜龙谍影V》当中将会采用动作捕捉来呈现斯内克的行动方式，也会使用脸部捕捉来让斯内克的神情变得更加真实，只是专业配音演员的大卫·海耶特显然无法承担这个任务，找来了无论是年龄还是身体条件上都更适合的基弗·萨瑟兰显然是顺理成章的事情。

于是，在2014年初发售，被戏称为“收费测试版”的《潜龙谍影V 原爆点》当中，基弗·萨瑟兰第一次展现出了他在扮演斯内克这个角色上的功力，无论是声线还是动作都无可挑剔，看起来简直是驾轻就熟。这除了有赖基弗本身过人的表演天赋和极其丰富的经验，和他并非首次参与游戏配音恐怕也不无关系。早在《24》红得发紫的2006年，他就作为主角扮演者参加了《24小时反恐 游戏版》的配音工作，随后更是在动视年货大作《使命召唤 战火世界》当中扮演了军士长罗巴克(Sergeant Roebuck)，和玩家在二战的战场上出生入死。

但以上这些角色的配音经历和扮演斯内克比起来都显得大巫见小巫，就像是他当年在电影作品中扮演的角色和杰克·鲍尔之间有着巨大的差距，斯内克也是一个在游戏界当中无法被忽视和遗忘的名字，而对于基弗来说，更重大的挑战在于，他或许会是最后一个扮演斯内克的演员，这意味他的表演承载着玩家对于这个角色最后的期盼和回忆，是绝对不容有失的。

在《原爆点》发售后，原本对于基弗不多的质疑也已经基本消失，他的职业水平足以打消绝大多数人对于更换配音演员的顾虑，但是实话实说，《原爆点》的长度和定位决定了基弗无法完全发挥出他的功力，也让玩家们无法全面感受他作为一个专业表演者的水平，真正的考验，仍然是在2015年发售的“本体”——《潜龙谍影V 幻痛》。

如今《幻痛》已经发售，评价之高或许会是年内之冠，放在系列当中也是高居前列，年度游戏的头衔似乎已经十拿九稳，但是玩家们关注的往往还是游戏本身，而关于基弗的表演水准，评论得并不多，到底这位包小强的现实化身又能否赋予斯内克真实可信的灵与肉呢？

▲《原爆点》并没有因为采用基弗的脸部动作捕捉而更改大首领的脸部造型，但是对于熟悉基弗的观众来说，的确很容易在其神情变化中看到基弗的影子。

▲玩家们对于斯内克配音演员更换的反应不一，这种改图已经算是颇有幽默精神的讽刺了。

再攀巅峰

完美契合

一个角色的知名度能够体现在很多方面，而最能说明其高认知度的情况之一，就是圈外知名度。一个电视剧观众很有可能会听说过某个电视剧中的角色，但如果连一个不看美剧或只是略有了解的圈外人也知道这个角色，那就是其人气的证明。杰克·鲍尔显然是符合这种情况的，而斯内克也亦然。在接受关于为斯内克配音的采访时，基弗便坦言："我不是一个玩家，但就连我都知道《潜龙谍影》这个游戏系列。"他同时也表示"斯内克有着简直令人难以想象的角色传承，而且有着极高的性格特征，让我能够和其产生联系。"

小岛也在采访中对于基弗给出了极高的评价，不但是对于他的年龄、声线、身体条件和斯内克的高度契合，也是对于他展现出的高水平演技和对于角色的高度理解能力。不过尽管如此，算得上有角色配音功底的基弗却必须要面对一个新时代的挑战：表情捕捉。他毕竟不是游戏配音和动作演出的常规老手，把脸上贴满各种小球并做出各种各样的表情甚至是奇怪的鬼脸对他来说还是初次体验，挑战也随之而来。在采访当中基弗也毫不掩饰他对于技术发展的惊讶："这次的演出和我以往在其他游戏当中的配音大相径庭，技术已经发生了变化，如此地迅猛，而事实上我之前参与过的游戏其实还不算是很过时，所以如今科技真的已经超越了以往所存在的界限，而我对于能够参与到其中感到非常振奋。"

基弗除了过人的演技，还有一个最大的卖点就是他那辨识度极高的声线，这一点被发挥得最为极致的作品就是他几乎只有声音参与演出的作品《狙击电话亭》，他在故事当中扮演一个神秘的狙击手，只通过电话和主角沟通，却仍然能够靠着声音表现来把角色的性格完整地呈现给观众，所以在该剧当中，基弗是片酬第二高的演员，仅次于主演科林·法瑞尔（Colin Farrell）。小岛也把这一点利用到了《潜龙谍影V 幻痛》当中，他对于台词编写进行了改动，省略了许多用于在故事中表达角色情绪的台词，而是交给基弗直接通过角色的声调演出来传达给玩家，所以在《MGSV》当中，斯内克声音最大的变化其实并不是体现在声线上，而是在语言表达的方式上。

而对于基弗的总体评价，则来自于在《MGSV》中他的亲密合作伙伴——山猫（Ocelot）的配音者特洛伊·贝克（Troy Baker），他在一次粉丝采访当中直白地承认，基弗的演出方式和大卫·海耶特当初创造这个角色时有着许多的不同之处，然而，这些用他自己的方式作出的演绎，却又显得如此地合情合理。

▲脸部动作捕捉对于基弗来说还是一次崭新的尝试。

▲为了产生充足的动作捕捉素材，基弗有时候还必须摆出奇怪的鬼脸。

据实而言，基弗对于斯内克的扮演的确是无可挑剔的，不过对于许多粉丝来说，更为"合情合理"的地方，似乎是出现在了剧情安排当中。

声音之谜

《MGSV》的重要主题，就是声音，这既体现在游戏当中，也体现在了游戏之外，然而随着剧情当中的一个重要伏笔被揭露，游戏之外的因素却似乎被玩家当成了解读游戏的线索。没错，笔者指的就是本作当中斯内克的身分，他并非是玩家们所熟悉的大首领，自然也不是在现代故事线当中登场的固体蛇（Solid Snake），而是毒蛇（Venom Snake），一位通过各种手段催眠改造后，化身为大首领的战士。

如果从这个角度看来，大卫·海耶特没有被选为本作中斯内克的配音似乎是件"合情合理"的事情，因为基弗·萨瑟兰扮演的根本就不是之前作品当中的斯内克。问题是这个结论是经不起推敲的，毕竟《原爆点》当中登场的可是正牌的大首领，而且在《幻痛》当中真正的大首领最后也有登场，他的配音演员也是基弗·萨瑟兰，这一点在游戏的制作名单中已经被清楚地列出。

至于有玩家因为这个原因而干脆怀疑在《原爆点》和《幻痛》中登场的大首领也不是真正的大首领，就有点为了贯彻怀疑论而钻牛角尖的嫌疑了，毕竟要是按这个思路推导下去，《潜龙谍影4 爱国者之枪》当中的大首领可是由理查德·多伊尔（Richard Doyle）配音，而在《潜龙谍影3 食蛇者》当中则是大卫·海耶特，难道这游戏里还有三个大首领？而且关于以上这些疑问，只要一对比日版配音就发现根本没有逻辑可言，为大首领和毒蛇配音的还是斯内克的招牌配音演员大塚明夫，并没有进行过更换。

其实纵观欧美游戏界和影视界，不同演员为同一个角色进行配音其实是相当常见的事情，像是大卫·海耶特这样持续为一个角色配音的情况其实并不是那么多见，而且在习惯了之后，其实感受不同演员对于同一个角色的不同演绎也是一桩妙事，加上基弗·萨瑟兰那过硬的表演功力，我们与其去徒劳地去猜测和评判，还倒不如静心去欣赏他的表演，并享受这属于"《MGS》系列"的最后杰作，毕竟这才是一个玩家最应该去做的事情，对吧？

文 秋沙雨 美编 NINA

经历过 2002 年《高达 Seed》洗礼的观众们很多人在听到“平井久司”时就会第一时间想到《高达 Seed》，更早一些的话也许会有人想到《分身战士》或者《无限的利维亚斯》，不过在《高达 Seed》和续作的《高达 Seed Destiny》之后，《高达 Seed》就几乎成为了平井久司的代名词，在 2012 年和 2013 年 SUNRIZE 推出了两作的 HD 重制版后又让平井久司再刷了一次存在感。而就在观众们还沉浸在寻找《高达 Seed 高清重制版》和《高达 Seed Destiny 高清重制版》的新作画时，这两年里，又有两部由平井久司人设的机战片悄然加入了机战动画的阵营之中。

平井久司的两年机器人动画之旅

I'm Hero.

——《银河机攻队 Majestic Prince》

2013 年 4 月开始放送的《银河机攻队 Majestic Prince》是平井久司自《苍穹之法芙娜 HEAVEN AND EARTH》之后久违三年的新作，如果将范围缩小至 TV 动画的范围的话，那么距离 2008 年的《武装机甲》已经是有五年的距离。

《银河机攻队 Majestic Prince》是动画工房与 Orange 合作制作的一部漫画改编动画，原作《Majestic Prince》是由绫峰栏人和新岛光创作的 SF 向漫画，动画与漫画都处于同一世界观与舞台，但是故事却是不一样的，漫画里主角日立出等五人和动画里的日立出等人是继承了同一 DNA 的不同角色，两者之间也几乎没有交集，所以把动画当做是一个全新的作品来看也是没有问题的。

动画的剧情讲述了隶属地球防卫军 MJP 特务机关的五位驾驶员日立出、浅木俊一、钉宫桂、入江环、骏河中驾驶着 MJP 的最新机体“AHSMB”与未知的敌人乌鲁加鲁进行战斗的故事。动画的背景沉重而复杂，当中有涉及到 DNA 操作、生存本能和记忆操作等设定，不过剧情的主基调是比较明亮的，主角五人因为还是 16、7 岁的青少年，平时喜欢相互吐槽贫嘴，让观众们也时不时忘记这沉重的设定。

提到 2013 年 4 月的机战番，很多人的第一印象就是《革命机 Valvrave》或者《翠星之加尔刚迪亚》，与充满话题性的这两部作品相比，面向一般群众的卖点只有“人设：平井久司”的《银河机攻队 Majestic Prince》几乎被忽视了。而事实上《银河机攻队 Majestic Prince》的剧情也是属于慢热的类型，动画以每 6 话作为一章，前 6 话的第一章节奏偏慢，直到进入第二章的第 7 话“谷神星大战”后，角色们积累了整整 7 话的经验在这一瞬间就爆发了出来。整整一话的快节奏战斗加上恰到好处的剧情插入几乎让所有当时还在继续追这番的观众们看花了眼。以第 7 话作为分水岭，故事也终于走上了主线，敌人的真正面目被揭开，“AHSMB”的来历得以判明，让这故事的背景终于露出了冰山一角。在第三章的第 14 话和第 18 话时动画工房与 Orange 再次用那高速的战斗向观众们展示了机战 CG 技术的进步，尤其是第 18 话的学院防卫战，在薰衣草田里的近战相信让不少观众至今都印象深刻，以至于在之后的《苍穹之法芙娜 EXODUS》第 13 话里不少机战片粉丝们看到那战斗场面的运镜时都会提起《银河机攻队 Majestic Prince》的第 18 话。故事进入第四章之后氛围也变得沉重，前辈的离去、日立出的身世以及他身上出现的异常暗示着这场战斗将走向完结。在最终话以关上了敌人通往太阳系的大门和日立出的平安归来画上了休止符，但是更多的谜至今都还未解开，也因此，《银河机攻队 Majestic Prince》第二季的呼声至今都未曾停下过。

《银河机攻队 Majestic Prince》的剧情走的是近几年机战动画很少会有的传统王道路线，我方的六台机体也根据各自的特性进行设计，造型与传统的人型机体也有些差别，日立出的“Red Five”是常见的指挥泛用型机，近战与远战输出都较为平均，同时这也是动画里唯一一台觉醒了的机体，向机战片粉丝们展示了一下什么叫做“机体的翅膀不仅仅只是装饰”，“Red Five”也是目前唯一一台推出过模型的机体，Mega House 和寿屋分别推出过模型，寿屋版本的初回版还附带了第 7 话“谷神星大战”的大剑等装备，动画工房甚至还制作过一台与人等身大的主角机。浅木俊一的“Blue One”是类似与“Red Five”的泛用全战域对应型，不过大部分观众对于“Blue One”的印象基本固定在近战上，除了第 7 话“谷神星大战”那一炮之外“Blue One”基本都是以近战为主。钉宫桂的“Purple Two”是战力较低的战术指挥机，基本不会参与到战斗里，除了第 5 话在“小行星基地潜入作战”里掩护正在修理炸弹的骏河中时进行攻击了之外平时都是站在后方进行战术指挥。入江环的“Rose Three”是高机动游击型的机体，虽然机动性是队伍最高的，机体体积却也是

最大的，利用高速飞行时强大的冲击力和机翼上的导弹来进行战斗是它的最大特点，由于机体体积大所以贮藏的燃料也很多，在动画里两次被用来当做炸弹来用。骏河中的“Gold Four”是属于超远距离支援炮击型机体，也是观众们统一认定是剧组男性工作人员最喜欢的机体，在第7话“谷神星大战”里“Gold Four”可谓是出尽风头，之后的第18话和第23话里“Gold Four”更是享受了一发其他机体未曾享受过的“发射地图炮”待遇。后来加入的“Black Six”属于次世代泛用型，性能上与“Red Five”和“Blue One”类似。

《银河机攻队 Majestic Prince》在这两年来未推出过主机游戏或者参加《机战》系列”，不过创通手握它的版权，加上观众们的参战呼声不小，日后如果有机会的话说不定能加入到《机战》系列”之中，为“平井脸”组合再添一员。

你会如何祝福世界？
——《苍穹之法芙娜 EXODUS》

在《银河机攻队 Majestic Prince》结束了之后，平井久司也没有闲下来的时间，自剧场版上映过了四年之后，《苍穹之法芙娜》的粉丝们终于迎来了盼望已久的《苍穹之法芙娜 EXODUS》。要说到《苍穹之法芙娜》，年龄较大的读者也许能够想起当年《苍穹之法芙娜》与《高达 Seed Destiny》同年播出的回忆，加上人设相同，也因为这样当年很多人都把两部作品拿来对比，也有不少人把外星人来袭的题材和连接神经的机体操作拿来与《EVA》进行对比。十年过去了，《高达》依然是那个《高达》，《EVA》依然是那个没填完坑的《EVA》，而《苍穹之法芙娜》也走出了属于自己的路。

《苍穹之法芙娜》讲述了人类与来自地球之外的生物 Festum 之间对峙与理解的故事，《苍穹之法芙娜 EXODUS》的剧情紧接着剧场版动画《苍穹之法芙娜 HEAVEN AND EARTH》的两年之后，人类军与能够与 Mir 进行对话的少女到来打破了龙宫岛两年以来的平静，他们带来了希望的同时也使得和平远去。另一方面，在第一季与剧场版里活跃的主角真壁一骑此时也成长为19岁的青年，但是因为长时间地驾驶法芙娜和经常胡来的缘故，距离他的生命走向尽头仅剩三年时间。新希望的到来预告了新的邂逅与危机，新的强敌与危险的岛外世界让龙宫岛再次走向命运的转折点。

播出时间相差不到两年的《银河机攻队 Majestic Prince》和《苍穹之法芙娜 EXODUS》之间的共通点除了平井久司的人设之外，还有 Orange 制作的 CG 机战场面。在10年前 XEBEC 也曾考虑过用 CG 来制作战斗场面，后来由于种种原因就变成了手绘，这也使得在第一季时的机战场面缺少了些机战片特有的机动性，直到在6年后推出了剧场版动画，XEBEC 将战斗场面交给 Orange 之后，便有了剧场版里大受好评的机战。在四年后的第二季动画里，XEBEC 继续与 Orange 合作，利用 CG 将法芙娜机体特有的魅力呈现在电视屏幕前。加上紧凑的故事节奏与细腻的演出使得作品的观感得到进一步的升华，在日本视频网站 NicoNico 的直播调查里，《苍穹之法芙娜 EXODUS》的最佳好评率未曾降至90%以下，在演出与战斗水平达到系列极致的第9话更是打破了当时的 NicoNico 新番直播记录。

在《银河机攻队 Majestic Prince》里平井久司按照导演的要求尽量将角色的线条画得简单一些，而在《苍穹之法芙娜 EXODUS》里，平井久司笔下的角色以几乎等同于剧场版的质量展现在观众们面前，要问《苍穹之法芙娜 EXODUS》里最值得看的角色作画是哪里，我的答案是：身体。“《苍穹之法芙娜》系列”里平井久司笔下的角色都有着看起来十分舒服的肉体美，在《苍穹之法芙娜 EXODUS》第4话前半部分和第9话中间部分里这种美感得到了最直接的体现。

《苍穹之法芙娜》的游戏版权在 BANDAI 手上，在过去曾推出过同名的 PSP 游戏，之后又参战了《超级机器人大战K》和《超级机器人大战 UX》，《苍穹之法芙娜 EXODUS》日后还会不会继续参战是目前观众们所津津乐道的话题之一。

在剧场版动画《苍穹之法芙娜 HEAVEN AND EARTH》上映之后，制作组就开始着手进行第二季的准备工作，用四年的时间堆砌起来的作品，观众们长达四年的等待最终在2015年1月迎来了新的开端。共计26话的《苍穹之法芙娜 EXODUS》分成两个部分各13话进行播出，上半部分已经在4月结束，下半部分将会在10月开始播出，在各位读者拿到这期杂志时，也许已经看到了第14话的真容。

结语

平井久司的活跃领域绝大多数时候都是在机战动画里，偶尔也会在《分身战士》这类作品里找到熟悉的画风。而对很多读者来说平井久司的名字依然是与《高达 Seed》绑定在一起的，不过如果顺着“平井久司”这个名字慢慢去循迹的话，就能够挖掘出不少有意思的机战片。不知在《苍穹之法芙娜 EXODUS》完结之后，他又会出现在哪部机战片里。

特别企划 SPECIAL FEATURE

乱花渐欲迷人眼，万物皆有少女心

和咱们国家总喜欢把人类“拟动物化”的优良传统相反，日本人民更擅长把一切事物“拟人化”，除了在 ACG 领域内颇为盛行之外，也常常出现在消费品或者招募宣传中，不仅能够吸引更多的目光，说不定也能拉拢一些预料之外的消费群体，比如日本微软从 Windows7 时代开始，就将自家的操作系统拟人化，并请来大牌声优献声，这样的宣传策略正是日本市场一道独特的风景线。

无论是生物还是非生物，有机物或是无机物，能否摇身一变成为萌萌美少女，和本身的流行度或者实用性其实并没有直接的关系，完全取决于创作者的心情和脑洞。过去这类设定更多地集中在动画和漫画作品中，不过自从《舰队收藏》大获成功之后，游戏圈子里“修成人形”的案例愈发频繁。那么借着这次迷你特企的机会，便为大家搜罗近年来有趣的“萌娘”化作品，或许你会发现，原本生活里的平凡事物，似乎都变得无比鲜活。

文 瑶尼 美编 NINA

▲Win8双子。

游戏“人生”

家用游戏主机的起源，大多数人的第一印象应该是雅达利，不过其实可以追溯到 1972 年由 Maganavox 公司推出的“奥德赛（Odyssey）”，掐指一算，也不过半个世纪的历史。不过在近五十年的时间里，家用游戏产业除了在软硬件技术上有着令人惊叹的飞速突破，其发展历程也曾经历多次戏剧化的转折——雅达利所引领的美国市场覆灭、任天堂 FC 的横空出世及日本市场的崛起、索尼与任天堂的恩恩怨怨、SEGA 的惨淡退出 …… 到如今已经维持数年的三足鼎力，这些被玩家所津津乐道的桥段，今天看来依然有着无可取代的魅力。而另一方面，玩家们不仅是这段历史的见证者，更是重度的参与者，围绕着主机的阵营之争至今仍在持续，或许这是一种不必要的行为，但无可否认这种争斗带了鲜活的真实感，也赋予了历史更多有趣的谈资。

关于家用游戏主机的各种故事，已经有无数的文章、专题等都进行过浓墨重彩的描绘，但最有带入感的方式，还是应该让游戏主机们自己来演绎这段“人生”——用游戏的方式来讲述游戏自己的故事。

《海王星》系列

将游戏主机及厂商拟人化的游戏并不多，Compile Heart 开发的《海王星》系列”算是近来的代表性作品，也算是抓到了一个空白的市场切入点。系列首部作品《超次元游戏海王星》于 2010 年 8 月在 PS3 平台上推出，如今除了有《超次元游戏海王星 MK2》和《神次元游戏海王星 V》两部正统续作外，还在 PSV 平台上推出过三部外传性质的作品，涵盖了文字冒险、战略 RPG、动作等多种游戏类型。如果再算上三部重制版作品，那么短短 5 年内已经有 8 部作品问世，最新续作《神次元游戏海王星 V Ⅱ》也已蓄势待发。而更重要的是，这个年轻的系列已经笼络了一大票忠实极高的玩家，大伙儿都明白系列作品的素质其实离一线游戏总差那么一截，却依然义无反顾地悉数入手 ……

将“拟人化”魅力无限放大的，除了优秀的人设之外，更重要的是剧情中无处不在的捏他，甚至不局限于相关的游戏作品或是业内趣闻，就连 CV 梗也是玩得飞起。当然，还有令人印象深刻的“稻船敬二”战舰（笑）。

拟人角色欣赏

▼由于有世嘉参与开发，主角 Neptune 的原型取自终止开发的主机——SEGA Neptune Prototype。

▲厚重的黑色大地 - Lastation - 的守护神，原型为 PS3。

▲雄伟的绿色大地 - Leanbox - 的守护神，原型为 Xbox360。

▲梦想的白色大地 - Luwian - 的守护神，原型为 Wii。

舰队后宫

说到“日本联合舰队”，便不可避免地会触及到一些敏感的历史话题。不过从甲午战争开始编成，到第二次世界大战时的覆灭，抛开战争的正邪对错，这支威名远扬的舰队曾经如同海上的守护神一般，承载了大和民族的憧憬与希望。虽然由于政治立场上的原因，强大的舰队编制早已不复存在，但是每支被赋予了独特名字的军舰，仍有自己独特的故事被铭记——无论是在国际压力下秘密建造的超级战舰大和与武藏，还是计划建造 32 艘最终却独一无二的最速驱逐舰岛风，即便不谈战争和政治，也依然有值得挖掘的秘闻。

《舰队收藏》

▲跳票多次的PSV版《舰队收藏》。

DMM 旗下的《舰队收藏（舰队これくしょ）》，无疑是近几年来网页游戏中最成功的范本，也足以称得上是拟人化游戏中最有影响力的作品。华丽的画师阵容、军事题材与二次元的完美结合、严谨又不失趣味性的玩法、以及深入到细节之处的历史设定——《舰队收藏》的成功经过多方面的催化，最终才以拟人化的方式作为呈现。而从历史角度所赋予每艘军舰的个性与形象，也都为考据党或是历史爱好者所津津乐道。岛风、金刚、大和……小至轻巡驱逐、大至战舰空母，哪怕未曾深入了解这款作品，哪怕对日本海战史一窍不通，如今总能记住那么几个经典的模样，记住了“疾如岛风、稳如 POI”。

除了网页版之外，PSV 平台的《舰队收藏 改》也将在 11 月 26 日发售，免去了联网限制后，提督们这下便可以随时随地开启……咳咳…指挥少女们展开海战了。

拟人角色欣赏

▶大和精神的超级战舰——大和。

▲最速驱逐舰——岛风。

◀热衷红茶的战列巡洋舰——金刚。

香车“美人”

日本的汽车工业相比欧美虽然起步较晚，不过在第二次世界大战之后，经济产业一片废墟的日本将以轿车为主的汽车工业确定为战后经济发展的主导方向。在政府的大力扶植和保护政策下，不到 30 年的时间日本就成功超越德国成为了世界第二大汽车生产国，几乎垄断了整个本土市场，原本负载累累的五十铃、丰田、日产等企业也摇身一变成为汽车产业的巨头。

如今谈到日系车，“省油”几乎是每个普通消费者脑海中蹦出的关键词，而正是这个关键词，帮助日系品牌的中低端轿车在 70 年代的石油危机中，成功完成了向海外市场的全面逆袭，在全球形成了与欧美品牌分庭抗争的局面。而日本的汽车制造商并不仅仅满足于消费级领域的成功，对高端品牌与核心技术的耕耘从未停止，丰田、日产与本田分别创立了雷克萨斯、英菲尼迪和讴歌三个子品牌作为自己在高端市场的代表。而对引擎技术的研究则让他们在赛车领域很快也打出了自己的天下，就算不关注专业赛车比赛，《头文字 D》也足以看得热血沸腾。

机械与速度之美，让“车”成为了大部分男人的梦想与浪漫，有些时候甚至被当成彰显实力的象征。于是，作为被男性们持续关注着的两个大类——香车与美人，渐渐地被绑在了一起。起码每年这么多的车展，你已经很难分清到底拍的是车还是人。既然如此，何不让香车直接变美人？

《赛车娘》

《舰队收藏》的成功显然给了 DMM 更多拟人化的信心和启发，最新的赛车拟人化游戏——《赛车娘（レーシング娘）》已经于 9 月 3 日开启了 PC 版的内测。这次玩家们担任的是车队监督，目标是让化身少女的赛车们前往世界各地参赛。当然，除了要招纳更多的“名车”之外，还要以合理的方式进行培养、并派遣她们参与到适合的赛事中并取得好成绩。而说到赛车，改装无疑是一个非常核心的元素，在游戏中则会体现为不同的零件，为不同的车娘装备上专属零件，除了能提高角色属性外，服装也会有相应的改变。

有了《舰队收藏》成熟经验，本作的开发运营相信也是信手拈来。相较于军舰的题材，将赛车萌化同样讨喜，不同角色也都尽可能与车型本身的印象相契合，只是车头清一色都变成胸部的设定，实在不知道该吐槽什么才好。游戏除了会网页版之外，之后还将推出 iOS 和 Android 版本。

▶爱车自然要细心保养，比如打打蜡什么的，说不定会有意想不到的提升效果哦。

拟人角色欣赏

▶出身名门，完美主义的大小姐——天马红。

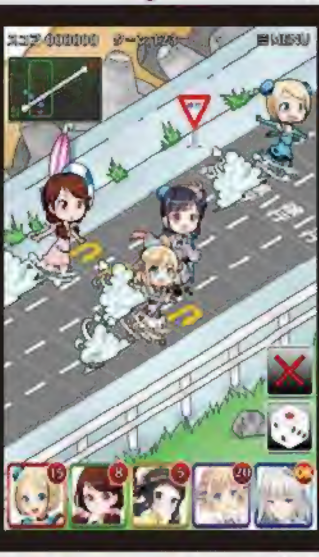
▶永远在一起的双人组——艾斯娜、艾斯卡。

▲优雅的大和抚子——石川ゐせ。

▲喜欢运动的宗田家长女——宗田铃乃。

《车娘收藏》

DMM并不是第一家打赛车拟人化主意的厂商，Autoc-on去年推出的《(车娘收藏)车なごコレクション》走的也是这个路线。虽说相比DMM的新作，《车娘收藏》在画面和玩法上都显得简陋不少，不过游戏得到了丰田、日产、三菱等诸多日系车厂的支持，因此在角色立绘的设计上反而更胜一筹，不仅能和实际车型一一对应，对车型特色的体现也更为多元化，而不是简单粗暴地将车头统统变为胸部……



拟人角色欣赏

◀▶日产GTR。

▲▼本田Fit。

▲▼日产SILVIA。

▲▶丰田 皇冠。

名城还是温柔乡

日本的城，最早是供大名们居住的防御建筑。战国时期由于各个大名家族的崛起，让“城”的建设达到了一个鼎盛时期，直到德川家康时期才渐渐停止“城”的建设。因此即便经历过岁月的蹂躏与战火摧残，如今日本也依然保留着大量的古城建筑，并被开发为极具特色的旅游景点，诸如大阪城、熊本城、姬路城等古城，虽然经过一定程度的翻修，但并不妨碍我们去瞻仰那段时期的辉煌。日本城郭协会还于2005年进行了名城选拔，由历史学与建筑学的资深专家审定，最终选出了百大名城，而4月6日则被定为“城之日”。

城，为人所建，供人所居。自然充满了浓厚了人文色彩，也正是拟人化的好题材。

《城姬QUEST》

日本角川于去年发起的手机游戏拟人企划《城姬QUEST(城姬クエスト)》，让日本名城统统化身美少女，担任城主的玩家则要培养并引领她们与敌人进行战斗。居于名城之内的多为豪强，拟人化之后的城池或多或少都带着些历史人物或典故的影子，甚至也会参与到历史事件当中，游戏也因此有着颇为厚重的真实感。本作目前已经收录92名城姬，今后还将不断追加，相信历史考据党们能够从中获得不少乐趣。

拟人角色欣赏

▶易守难攻的熊本城。

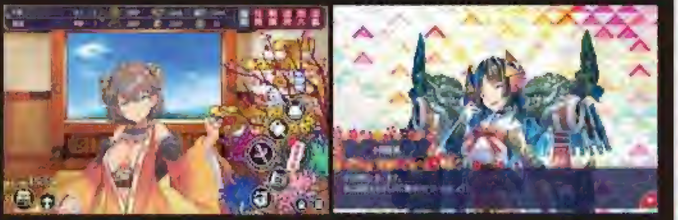
▲有“白鹭城”之别名的姬路城。

▶和现实中一样华丽的大阪城。

▶德川家族世代居住之地——名古屋城。

《御城Project》

同样由角川游戏企划，不过本作则是由DMM运营的网页游戏，相比《城姬QUEST》，两者在城池的选择和世界观构成上有所差异。《御城Project》明显走的还是“舰娘”的老路，无论是游戏界面、角色设定都有似曾相识的感觉，没能跳脱出固有的模式。在架空的故事中，城娘们将与武士形态的谜之生命体进行战斗，说白了也不过就是深海舰队换了个名字和长相。因此其实在角色个性和历史感的呈现上，《御城Project》比起《城姬QUEST》要稍逊一筹。



▲游戏界面和角色立绘依然有着浓厚的舰娘感。

拟人角色欣赏

◀名古屋城。

▲大阪城。

▲二条城。

关爱健康还是重口新高度？

日本是一个非常神奇的国度，既可以美得无法企及，却也能重口得不忍直视。如此活生生的案例已经有许多，以至于我们在听到《便便收藏》这样的企划后，可能会短暂地露出厌恶的表情，之后便也释然——这可不就是岛国风范么。不过虽然取了《便便收藏(うんコレ)》这样的谐音标题（注：うんこ在日语里即为粪便之意），游戏倒也没有真的做出把排泄物拟人化这样丧心病狂的行径，实际上游戏的主题颇为积极向上——关爱肠道健康，而这次化身为萌娘的，便是你一辈子可能都不会亲眼看见过的大肠杆菌。

▲用排便报告代替课金！这算不算“视粪土如金钱呢？

游戏的概念由“日本粪便学会”提出，据权威机构给出的数据，日本每年大约有4万人死于大肠癌，而就诊率却仅仅只有37%，因此希望通过这样的方式帮助人们更多地关注大肠癌，关爱自身的肠道健康。在2015年1月举办的“斗会议”上展出了本作的试玩版，游戏“鼓励”玩家在上厕所的时候游玩，以轻松游戏的形式记录每天的排便状况，并给出健康报告。健康报告除了会给予玩家建议外，还将取代课金系统，作为转蛋抽卡的费用。玩家只要积极记录，那么就有机会获得越来越多的大肠杆菌娘啦！从某种意义上来说，这还真是一个新鲜感十足又了不起的设定呢……

拟人角色欣赏

▲软弱贫养菌。

▶欧洲亚硝化毛杆菌。

▲短乳杆菌。

▲拟杆菌。

▲乳双歧杆菌。

家电少女

如果某天你回到家后突然发现原本脏乱的房间一层不染，随处乱丢的衣服洗好后整齐地叠放，桌上摆着香喷喷的饭菜……除非你刚好捡到了田螺，否则一定是的家里的电器们都成精了。美丽的民间传说不过只是不切实际的幻想，而幻想只能交给游戏来实现——Aniplex Mobile 旗下子公司番町制造所在今年初推出了一款将家用电器统统萌娘化的移动端游戏——《家电少女 (KadenShojo)》。

比起战舰、挖掘机什么的，各式各样的家用电器显然更有亲切感。说起来各式各样的小家电似乎又是日本的特色产业，起码旅游时顺便带一个电饭煲回来的游客不在少数。而互联网时代总喜欢强调智能化家居，不过就算再怎么智能，始终也无法摆脱冰冷的机械感，如今家电少女们各司其职，养眼又能干——写作“买家电”，读作“开后宫。

拟人角色欣赏

▶游戏的主角“单反娘”，很有代表性的日本小家电。不过镜头的位置嘛……

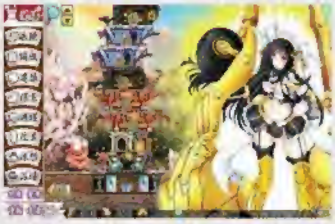
▶“全副武装”的“冰箱娘”，她的身后简直就是天堂。

▶比“单反娘”更贴近生活的“洗衣机娘”。

▶发烧了么？啊——含住娇小的“体温计娘”测测体温吧。

我的魔塔～Over Legend Endless Tower～

日本工业机械出色的设计与品质保障在世界上得到了广泛的认可，也是岛国人民引以为傲的一项产业。说句题外话，我在日本见过几次现场作业的工人们，仅仅通过身上的装备和工具就散发着专业的感觉与魅力。精密的机械与专业的施工者，在地震频发的日本正是重要的第一道保障。而把这些重机械与专业工具拟人化的，依然是DMM。前面是扬帆远征的“舰娘”，这里是建设



魔塔的“建姬”。在《俺タワー ～ Over Legend Endless Tower ～》的世界中，请以无尽的高度为目标，当一个名符其实的……包工头。

拟人角色欣赏

▲挖掘机技术哪家强?

蘑菇收藏~蘑菇竹笋的百年战争

ACG 圈子里第一个拟人化的蘑菇大概是奈须きのこ（误），而CMI 大概是第一家把各种各样蘑菇拟人化的游戏厂商，他们在今年3月底于手机平台上推出了名为《蘑菇收藏～蘑菇竹笋的百年战争（きのこれくしょん～きのこたけの二百年战争～）》的育成类即时战略游戏。我不知道蘑菇和竹笋之间有着怎样的恩恩怨怨，以至于双方要发动一场百年战争，反正应该不是争着成为人类的食材。

游戏中玩家将以“神”的视角

带领蘑菇娘们打败强大的竹笋，扩大自己的领地，结合育成与即时战略的玩法亦是一大亮点。而不得不说，游戏的立绘将蘑菇的外形特点和少女们华丽的服装融合得恰到好处，养眼程度出乎意料。

拟人角色欣赏

结语

万物皆可萌化，万物皆有少女心。男性玩家们自然喜闻乐见，不过精明的游戏厂商也并未忽略日益壮大的女性玩家群体，《刀剑乱舞》这类美男化的作品主打的自然便是女性市场。于是，在俊男美女的夹击下，拟人化的游戏题材几乎已经涵盖了衣食住行的各个角落，下一个“修成正果”的，又会是什么?

多边共享

Fun Factory

小说

真实与虚构的境界线
——《欧赫贝奇幻地志学》介绍

三日月 提供

▶法兰斯瓦·普拉斯。

《欧赫贝奇幻地志学》（又名为《欧赫贝26国幻游记》）是由法国人法兰斯瓦·普拉斯撰写的一部图文并茂的奇幻类作品。原作分为三部曲，分别为《欧赫贝奇幻地志学A-I》、《欧赫贝奇幻地志学J-Q》和《欧赫贝奇幻地志学R-Z》，其中栩栩如生地描绘了26个“欧赫贝世界”不同地区的风土人情。26地区的名称首字母分别对应英语字母表的26个英文字母。和其他奇幻类作品诸如《一千零一夜》不同，这系列丛书着重描写的并不是某个主人公在这些世界中的冒险故事，而是用文字和插画的形式，给读者描绘出了这些国家的自然景观、建筑风格、文化或者当地的神话故事。与其说是一本小说，本作更像是一本游记。

作者法兰斯瓦·普拉斯在学生时代时主修视觉传递，曾从事于动画创作，在创作动画之余，普拉斯热爱阅读各种游记，而这爱好也反映在了本作的文体当中。《欧赫贝奇幻地志学》的第一部出版于1996年，从构思、收集资料到撰写成书作者整整用了十年时间。在发售后大获好评，并得到了欧洲许多青少年文学奖的肯定。

《欧赫贝奇幻地志学》不光是文体像游记，甚至在一些地区的设定上，也能让读者找到一些现实世界的影子。故事从字母A的亚马逊（Amazones）开始，中途途经的地区诸如印地哥群岛（Indigo）、玉之国（Jade）或者红河（Rivier Rouge），这些地区无论是名字还是文化都给人一种真实存在于现实世界的错觉。这也是本作的魅力之一，这种真实与虚构并存的世界观设定配合引人入胜的故事和生动精细的绘图，这些都使各位读者更好地投入到“欧赫贝”这个奇幻世界当中。

当然，对于很多读者来说（例如笔者我），光是插图和游记并不能满足我们对于欧赫贝的好奇心，毕竟一段扣人心弦的冒险故事需要一个完整的世界观来支撑，反之亦然。作者法兰斯瓦·普拉斯在2013年时推出了本作的“续作”《欧赫贝的秘密》，在继承《奇幻地志学》世界观的同时，《秘密》以双主人公的视点来展开故事：来自北方的男主人公沿着云绸之路（丝绸之路），而来自南方的女主人公则从香料大城往大海出发（香料之路），两人共同朝着欧赫贝世界的中心点“蓝山”进发。对奇幻冒险类小说感兴趣的读者不妨找一找这个系列的丛书来看，二者结合想必能给各位读者带来一段不一般的冒险之旅。

漫画

艺术与生命的终极碰撞
——《雕塑家》（The Sculptor）

稀饭 提供

我和《雕塑家》的相遇有点偶然，在截完稿的当晚，我需要一点东西充当睡前读物，在选择读物的媒介上，易消化的漫画击败了需要眯着眼睛一个个看字的小说，而在题材选择上，我过滤掉了过度爽快抓人的超级英雄和日式少年漫画，甜腻腻的萌向作品和四格也显得不合时宜，最后冲着小清新的封面和有点文艺的标题，点开了《雕塑家》这本欧美风格的漫画。

原本我以为自己会读到一个类似《艾利克斯+艾达》这样带着清新风格的爱情故事，结果却猛然发现这竟然是个颇为深刻的故事。作为主角的大卫·史密斯有着一个极其大众化的名字，却有着一颗不平凡的心，想要成为一个闻名遐迩的雕塑家，只是屡屡碰壁，已经濒临破产边缘，在彷徨之中，他和用他叔公的身形降临凡世的死神定下了契约，用让自己的余生只剩下200天作为代价，获得了能够用双手塑造任何物质的能力。如果按照传统故事套路，接下来主角就是一飞冲天声名迭起然后死乞白赖想要逃过必死宿命的套路，那这漫画也就没什么好介绍了，但是在《雕塑家》故事当中，这个超自然的能力却只是让主角和读者们再一

次看清了艺术永恒的矛盾，那就是表达者的想法与观赏者之间的主观感受所产生的碰撞，当艺术家试图不停地去展现自己的内心世界时，却无法预料和控制他人的观感。哪怕有了能够随意更改物质造型的能力，让主角能够随意挥洒自己的灵感，但他却仍然得不到认同和赏识，而作为一个将死之人，他却在一段偶然发生的感情当中越陷越深。所以虽然《雕塑家》有着奇幻故事的元素，本质上却是一个真实的情感故事，200天生命的限期让大卫·史密斯的人生变成了一辆濒死失控的高速火车，然而他却不知道自己一头冲向的到底是至高的艺术殿堂，还只是人生中那无处不在的漆黑无底洞。

艺术原本应该是生活的调剂和点缀，然而我们的内心却总是禁不住为之而倾倒，甚至不惜为此而摧毁生活本身，大卫·史密斯的疯狂，其实只是我们内心欲望的一个小小的缩影，正如漫画中所说的那样，每一个人心中都住着一个画家、一个歌手或是一位舞者，艺术的欲望被潜藏起来，不仅仅是因为我们被生活所困，而是我们往往还会恐惧于当自己释放了这种欲望后，会让自己陷入何等可怕的困境，而《雕塑家》的警世之处就在于它赤裸裸地打破了我们最后抱着的一点幻想——哪怕你为了艺术不顾一切，也并不保证你就能够在艺术上获得任何成就，因为决定你的作品的价值，并不是你自己。

▲死神赋予了主角能够把花岗岩如同粘土般塑形的能力，然而却并不能让他一夜间走上艺术殿堂的巅峰。

◀这本漫画的笔触和画面塑造也充满了艺术感。

匈牙利诗人裴多菲·山多尔有一句被传诵已久的名言："生命诚可贵，爱情价更高，若为自由故，两者皆可抛。"那么在"自由"已经无比泛滥的今天，如果将其替换为"艺术"，这一等式又能否成立呢？或许在想清楚这个问题的瞬间，你也就已经踏上了艺术的道路了。

漫画

真男人打怪兽只用一拳
——《一拳超人》介绍

eki964 提供

《一拳超人》是今年的十月新番动画，目前第一集已经在niconico上先行，在国内的一些视频网站上也可以看到。动画的原作是日本网络漫画家ONE创作的"超级英雄"漫画，一开始本作仅仅是作者ONE为了更好的使用网络漫画编辑软件ComicStudio而用来练习的试验作，所以画风非常的粗陋，然而因为独特的设定、令人捧腹的剧情以及颇有特色的人物，结果竟然在网络上人气大爆发（2012年时，单年阅读次数已经超过一千万次，日均点击量超过两万）。不久之后，漫画家村田雄介（代表作《光速蒙面侠21》）看到了本作的潜力，为了更好的推广这个故事，在得到了原作者的同意和原作者给予的剧情框架后。村田雄介开始在《隔壁的Young Jump》上连载《一拳超人 重制版》。重制版同样非常受欢迎（截至重制版日文单行本第9卷发行时，累计销量已经突破600万部）。动画也是以这个版本的漫画为蓝本的。

《一拳超人》的世界与漫威的《复仇者联盟》和DC的《正义联盟》的世界比较相似，是一个复数超级英雄同时存在的世界，而敌人则是因为各种理由想要毁灭人类或世界的各种"怪人"和怪兽。本作虽然在世界构成上和美漫颇为相似，但是到了实际的画风和设定上，则变为了十足的搞怪系的日本漫画风格，比如主角琦玉的绝招就叫普通拳，并不是叫做普通拳的什么特别的招式，而是真的就是很普通的打一拳。另外本作的敌人也非常恶搞，在动画的第一话里你就可以看到"比克大魔王"、"超大型巨人"和"巴尔坦星人。"

至于本作为什么叫《一拳超人》呢？那是因为主角琦玉每次打倒反派都只用一拳。什么？你问每个反派只要一拳就被主角打死的超级英雄动画有什么好看的？我只能说，其中的燃与欢乐，只要看过就明白了。

一路向西

久别多时后，一路向西栏目终于又再次和大家见面了，靠着近来阳光成员与UPTEAM的联合招聘，我们拥有了更多新鲜的血液，其中目前仍然在美国修学的移动电线杆学员就靠着得天独厚的优势，为我们提供了不少关于欧美地区的文化与生活的趣闻，因此一路向西也借此契机重新登场与大家见面，在欧美游戏作品日渐成为主流的今天，希望能够帮助各位对于欧美文化有兴趣的读者进一步开拓眼界。闲话不多说，来看看这期有什么精彩内容吧！

美人美语

在往后一路向西的“美人美语”部分，我们都会按照主题，给大家介绍一下欧美地区的语言和问候习俗，本期当然是要从最基本见面问候开始啦。

■D23发布会场馆入口处，迪士尼招牌人物米老鼠向你问好。

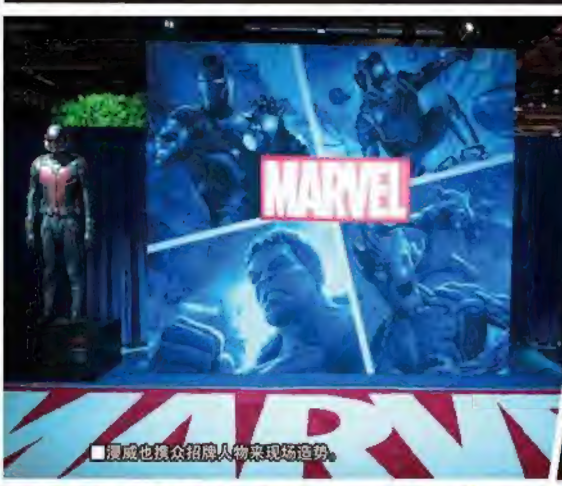
■皮克斯公司未来主推的动画电影，有的logo是不是很熟悉？

●What’s up, Americans?

美国人比较喜欢在见面后有一些小互动，多数情况下不管是什么人，见面握手是国际通用问好方式。不过大部分美国人喜欢一些比较地道的问好方式，尤其是黑人。本人在刚来到美国的时候看到黑人之间的问好互动之后，就一直在想是不是每个黑人都有一本如何与他人问好的说明书，于是就向本人的黑人室友Jordan咨询他们的问好方式是什么。

Jordan告诉我，比较常见的问好互动有两种：第一种叫做“fist bomb”，就是拳撞拳，和《火影忍者》里雷影与他弟弟奇拉比交心时的撞拳是一样的；第二种比较复杂，但是相对较热情。首先两个人用掰腕子的方式握住互相的右手不放，然后互相折叠右臂，用左手拍一下对方的背以示拥抱，拥抱后右手变成互相握手的姿势再往下振一次，这才算大功告成。不过在问好之前要看清楚对方的手是什么样子的。如果对方是握拳状态就要用第一种问好方式，把手张开的话就要用第二种了。本人就有过与对方问好方式正好岔开的经历，非常的尴尬。

而白人的问好互动方式就可以用简单的握手了，不过要是用黑人的互动方式对方也是会知道该怎么做的。当然除去见面后的拍手、握手甚至是撞胸，问候语也是必不可少的。有意思的是，美国人把中国国内教科书上所写的“How are you”或者是“How do you do”挂在嘴边的可能性非常小，取而代之的是“How’s it going”；黑人在纯口语的情况下习惯说“What’s up”，都是在问“你好吗”。一阵寒暄之后如果要告别，黑人之间比较地道的告别是“See you later”。



■漫威也携众招牌人物来现场造势。

美时美事

“美时美事”将会关注欧美地区近期发生的重要大事，主要集中在ACG领域，不过如果发生了和玩家们休戚相关的时事，我们也会第一时间报导哦。

●D23 Expo要闻

最近美国ACG界的大事当属D23发布会无疑。D23英文全称D23 Expo，D代表迪士尼（Disney），23为迪士尼成立公司的年份。发布会举办期间，包括漫威，皮克斯，大名鼎鼎的卢卡斯影业以及迪士尼旗下的Disney Studio都会参加大会。这么多电影业的大公司聚

■杰克船长依旧那么风骚。

THE ULTIMATE Disney FAN EVENT
D23 EXPO 2015

在一起开发布会，自然少不了电影预告片以及一些小花絮的发布。这些重量情报中除了漫威公司的《美国队长 内战》最新预告片全球同步发布以外，迪士尼公司也发布了海量的电影情报，其中就包括时隔多年的《爱丽丝梦游仙境2 镜中奇遇记》，以及皮克斯公司大名鼎鼎的《玩具总动员》的第四部作品，还有《海底总动员2 寻找多莉》。相信粉丝们早已在网上观看过预告片了。

众多男女老少心中的男神约翰尼·德普以及星球大战之父乔治·卢卡斯也来到D23现场，领取了由迪士尼颁布的迪士尼传奇大奖。其中前者还本色出演，扮演成杰克船长，用他那标志性般东倒西歪的步伐为《加勒比海盗5》介绍场造势。更令人意想不到的是，杰克船长公布了奥兰多·布鲁姆扮演的威尔·特纳也确认在新片中回归。熟悉这个系列的影迷都知道，威尔·特纳在《加勒比海盗3》故事的最后，成为了"飞翔的荷兰人"号的船长，每隔十年才能浮出水面与爱妻及孩子团聚。他的故事在新作中有何进一步的发展，十分令人期待。本作确认2017年7月7日上映，系列的死忠粉赶紧去看看前作回忆一下剧情吧！

与各个娱乐行业合作甚广的迪士尼自然不会在发布会上只发布电影的最新信息，玩家们最关注的游戏最新情报也在发布会的内容之中。其中就包括在E3上发布的《王国之心Ⅲ》，以及《星球大战 战斗前线》，这些游戏的最新资讯相信杂志已经介绍过了。不过迪士尼怎么能放过宣传《星球大战》这一欧美市场金字招牌，所以专门为星球大战搭建了一片区域，制作了一个精良的展示台，专业程度甚至堪比E3或者TGS中的展台。除了电影和游戏，迪士尼官方还宣布迪士尼乐园将增加新景点，其中包括星球大战主题，冰雪奇缘主题，玩具总动员主题以及阿凡达主题区。国内的小伙伴也别慌张，官方还公布了香港迪士尼将推出钢铁侠主题园区，这实在是令人不得不佩服迪士尼产业链的圈钱能力。

美天美地

一个《横行霸道Ⅴ》让大家深刻认识了洛杉矶——噢，应该是洛圣都，而除了这片每年都会举办E3的土地，其实无论是美国还是欧洲地区都有着大量迷人的城市，里面的风土人情都极为引人入胜，这一期的"美天美地"当中，就让我们先来认识一下因为《行尸走肉》而被大家所耳闻的城市——亚特兰大。

●亚特兰大

本人所居住的城市坐落于美国南部著名城市——亚特兰大的西北边，距亚特兰大市中心约20分钟车程。所以节假日自然少不了去亚特兰大城里逛一逛。个人对于亚特兰大城是有非常强烈的好感的。亚特兰大相比其它如纽约，洛杉矶这种美国一线城市，最大的好处在于物价没有那么高，对于我们学生党来说是个非常好的选择。除此之外，作为一个南部城市，没有去年和今年冬天纽约那种大暴雪，而且亚特兰大没有防雪措施，下一点点雪恨不得能停课一周。上个学期恰逢国内春节的那一周，我们学校这里只下了薄薄一层的雪，却断断续续停了一个礼拜的课，可以说在这里读书福利多多（笑）。

说起亚特兰大，很多美剧迷第一反应是是那部知名的美剧《行尸走肉》。《行尸走肉》中有很多的场景都是取材于亚特兰大城里或者是郊区，而且在第一季以及第五季都是以亚城作为主要城市出现在荧幕上。顺便一提美国人对于僵尸有着莫名的好感与喜爱，这种僵尸题材的片子或者是同题材的游戏会在美国有一大票的拥护者，甚至美国很多本土旅游网站都会刊载一些类似《行尸走肉迷如何游览亚特兰大》这种文章。前些日子无聊逛XBOX商店的时候惊奇的发现《模拟山羊》这样的游戏都有丧尸版……咳咳跑题了，总之是《行尸走肉》真饭的话欢迎来我大亚城观光旅游！提我全程85折哦～（并不会…）

在下一期我们会为大家带来亚城中一些景点以及相关人文背景知识的介绍，敬请期待！

■上图全都是真实的场景，你是否能认出来这是剧中的什么场景呢？

栏目主持 胖小笛儿

游运汇

GAME GAMES

九月份的游戏阵容，对球类游戏爱好者来说是一个幸福的时节，足球、篮球悉数登场，加之最近还有《NFL 16》和《NHL 16》这种受众群较小的体育游戏发售，对于耐玩的体育游戏作品来说，通吃的玩家搞不好还会消化不良也说不定。不过好在临近游戏发售，几款主流球类游戏的素质如何已经有了定论，是根据自己的爱好来选择，还是统统购入就依玩家自己的爱来决定吧。

“魔鬼终结者”加盟《WWE2K 16》

▲电影中的经典台词“对不起，你忘了说请。”

美国职业摔跤作为一档体育类娱乐节目，在国内外都有着不小的观众基础。早在 SFC 时代，以美式摔跤为主题的游戏就层出不穷。前些年原本掌握着 WWE 授权的 THQ 公司倒闭后，这个游戏品牌被 2K GAMES 收入囊中。更换了开发公司后，2K GAMES 凭借出色的制作能力，为游戏的画面素质做出了巨大提升，同时操作手感出现了不小的变化。今年十月末《WWE2K 16》就将与各位玩家见面，从目前官方公布的游戏视频来看，各位摔跤选手的建模质量都有了不小提升，除了逼真的面部还原外，皮肤质感也变得极为真实，画面水准与同在 2K 旗下的“《NBA2K》系列”已经十分接近。不过从远景看整个会场时，还是显出了诸多的不足，场馆内部总是显得雾蒙蒙一片，观众贴图也有些敷衍。可以看出，公司对待这款游戏还是没有制作《NBA2K》时来的用心。

自上一年 EA SPORTS 在旗下的《UFC》游戏中加入已故功夫巨星李小龙获得不错反响后，2K 也同样尝试进行了这种跨界合作。在本作中 2K GAMES 邀请到了著名科幻电影“《终结者》系列”的主演施瓦辛格加盟到了游戏中，州长将会作为预购游戏的特典人物供玩家使用。同时官方还特别拍摄了一段趣味十足的真人预告来为游戏宣传。这段影像以当年《终结者 2》开头 T800 进入酒吧抢衣服的桥段为原型拍摄，配角则全部替换为 WWE 的摔跤明星出演，有兴趣的玩家可以去网上搜索观看。

除了邀请到州长外，由于近年来 WWE 节目本身处于一个青黄不接的阶段，为了弥补阵容上的不足，游戏还加入了众多已经退役的传奇巨星。今年游戏的封面人物就邀请到了曾经的人气摔跤手史蒂夫·奥斯汀担当，获得过摔跤狂热 21 连胜的送葬者也出现在了游戏中，算上去年加盟到 WWE 联盟中的魔蝎大帝斯汀和转战电影界的巨石强森，本作在选手阵容上可谓星光熠熠。

■游戏中还有州长早期的中长发造型。

《北美冰球联赛16》冰上的暴力美学

《北美冰球联赛 16》(以下简称《NHL 16》)是 EA sports 打造的一款冰球主题游戏，由国家冰上曲棍球联盟官方独家授权。NHL 联赛是北美四大联赛之一，联盟于 1917 年成立至今已经有将近一百个年头。虽说冰球联盟对比 NBA 篮球联赛和近年来在国内新兴的橄榄球联盟 NFL，我国玩家可能还有些陌生，可这项运动在北美也可以算得上是国民运动了。与足球篮球不同，由于世界范围内影响力不足，EA 方面并没有对《NHL 16》进行全球性的宣传，不过这款游戏的质量可是一点都不含糊。如果玩家希望尝试了解冰球这项运动，那么通过《NHL 16》这款游戏来学习就是一个不错的途径。

从游戏画面上讲，目前 EA sports 的游戏画面表现最突出的就是他们的光影效果，而《NHL 16》恰恰是最能将这种优势体现出来的游戏。赛场上明亮的冰面和球员运动

服上的反光，这些细节都为 EA sports 提供了发挥他们画面制作技巧的强项。强调身体对抗的冰球运动，则将 EA sports 精于还原对抗的物理引擎发挥到极致。“《FIFA》系列”中为球体本身单独进行物理计算的方法也运用在了游戏中，《NHL 16》对冰球球身的物理运算，有着近乎完美的还原。而且最重要的是在玩冰球游戏的时候，玩家终于不用再抱怨球员的移动看起来像是在滑冰了，因为他们这次真的是在滑冰（笑）。另外本作对场馆氛围的精细打造，也堪称目前运动游戏之中最高水准。游戏中比赛暂停的阶段，玩家可以看到丰富多彩的节间内容。当比赛出现精彩进球时，球迷对赛场细腻真实的反映也制作的令人叹为观止。

游戏模式方面 EA 旗下的运动游戏基本已经进行了统一。除了本身题材不同外，所有游戏都有着类似的游戏模式，所以如果你曾经玩过 EA sports 旗下的其他游戏，就能很快熟悉《NHL 16》游戏模式的内容。而对于这种同品牌下，相互借鉴的行为，虽然看上去偷懒，但是不得不说对成功进行借鉴，至少不会过于失败，EA 这一招算是赢了。

作为运动游戏，联网对战的内容一定不能少，本作中支持包选择守门员在内的，最多 6 对 6 的 12 人在线对战。冰球运动高速的游戏节奏和激烈的身体对抗，能够让玩家获得到超凡的比赛体验。不过入手《FIFA 16》的玩家应该都明白，最近 EA 的服务器并不适合欢乐的联机就是了。

《FIFA 16》十大现役最强球员数据名单

由于游戏发售时间的问题，本期杂志没有赶得及制作《FIFA 16》的攻略，相信不少玩家拿到杂志时都已经在游戏中玩的不亦乐乎了。虽然来不及做攻略，但是却不能不给世界上最好的足球游戏一个面子，这里就把游戏官网给出的能力值排在前十的现役球员榜单为大家罗列下。此次在官方公布的前五十名球星中，排位前十名的几位球员都在伯仲之间，实际上一直到排名第 50 的安赫尔・迪马里亚 85 点的综合评价也仅仅和梅球王差了不到七个点。所以即使大家所喜爱的球星没有出现在这份名单的前十位，也不要太过在意。同时被伤病缠身的内马尔不出所料的被 EA 贴上了玻璃人的标志，58 点的身体素质在整个游戏的巨星行列中基本排在倒数第一，大家可以在防守中对这位巨星进行重点照顾（笑）。不过有针对性的防守可不等于胡乱放铲，不然被人拉黑就就划不来了。

排名	名称	速度	盘带	射门	防守	传球	身体素质	综合
1	里奥・梅西	92	95	88	24	86	62	94
2	克里斯蒂亚诺・罗纳尔多	92	90	93	33	80	78	93
3	路易斯・苏亚雷斯	82	88	88	42	79	79	90
4	曼努埃尔・诺伊尔	85	86	87	58	91	90	90
5	阿尔杰・罗本	92	92	86	32	82	64	90
6	埃登・阿扎尔	90	92	82	32	84	64	89
7	兹拉坦・伊布拉西莫维奇	73	85	90	31	81	86	89
8	内马尔・达席尔瓦	90	92	80	30	72	58	88
9	蒂亚戈・席尔瓦	74	73	57	90	73	79	88
10	大卫・席尔瓦	73	89	74	32	89	58	88

▶梅西以微弱的优势战胜C罗成为现役第一。

银河新闻广播

栏目主持：三日月

“《辐射》系列”从一代到“新维加斯”，从美国西部到东部，从2077年到2280年，这个系列给玩家讲述了许许多多的故事。看到本文的你可能是系列的老玩家，也可能是准备尝试这个系列的新玩家，但无论如何，你都想了解更多故事，更多关于这片废土的秘密。但在开始讲故事之前，我们得从故事的根源说起，所以这一期银河新闻广播将会给各位听众带来的，将会是关于战前世界和避难所的故事。

GALAXY NEWS RADIO

战前世界

“《辐射》系列”的时间线从2051年开始，在原作的设定中，2051年美国的科技水平在“某种意义上”达到了很高水平。笔者用“某种意义上”这个词来形容他们的科技水平是有原因的。系列的老玩家在探索废土时，会发现很多科幻要素存在，例如犹如“钢铁侠”劣化版的动力装甲（Power Armor）、各种核能武器和附带人工智能的机器人（例如巧手先生“Mr Handy）,但同时会发现很多自相矛盾的要素，例如那看起来就像是40、50年代美国的穿着风格、明明是核能驱动但看起来却像是老爷车的汽车和那些老式计算机。那个世界明明是处于我们这个时代的未来，很多东西却仿如往昔。

那个时代的美国的科技水平到达了一个很高的水平，至少从美国人民的眼中，这科技已经能让自己过上“饭来张口，衣来申手”的生活了。机器人管家、通过流水线生产出来的廉价快餐食物和饮料以及便宜的汽车，轻松的生活让美国人陷入了自满和短视，也让他们陷入了能源危机。过于依赖石油使得美国本土的石油资源开始短缺，这直接导致了能源战争。一些小国在大国的围攻下很快就灭亡了，大国联盟之间的战争也由此展开，虽然联合国尝试阻止这一切的发生，但最后就只落得一个被迫解散的结局，而2053年特拉维夫被核弹毁灭的

▲和现实50年代的车辆一比，游戏中车辆的设定完全就是“50年代风”。

▲假如人类有了毁灭自己的力量，人类将何去何从。

消息为后面导致末日的核战争拉开了序幕。

美国在此之后尝试着寻找取代石油的能源，核能步入了他们的视线。在之后的十多年时间里，核能慢慢地取代了传统能源的地位并开始步入百姓家中，然而却远远不能满足早已沉迷昔日安逸生活的美国人民。当然，军事用的核能科技也在快速地发展中。在这十几年时间内，很多影响“《辐射》系列”世界观的大事发生了，诸如“避难所计划”的开始、FEV病毒（Forced Evolutionary Virus：强制进化病毒）的研发和泄漏、动力装甲的研发和实战等等。

实际上，到2070年左右的时候，世界上仅存两个大国：中国和吞并了加拿大的美国。这两个巨大势力的冲突在世界仅存的石油蕴藏区阿拉斯加展开了，双方为夺取这片地区展开了长时间的鏖战。鏖战并没多大意义，双方除了伤亡惨重之外并没有获得什么实际利益，原本已经缺乏的能源更是因为战争而所剩无几。大洋彼岸的中国如何不得所知，但美国国内却因为资源短缺，各地都发生了暴乱。不过这种暴乱并没有持续多久，因为在2077年10月23日当天，核战争爆发，世界毁于一旦，“《辐射》系列”的故事也由此开始。

避难所

避难所（Valut）作为“《辐射》系列”的独有设定之一，在剧情中一直扮演着极其重要的角色。几乎每一代游戏的主角，都跟避难所有着各种各样的联系。一代的主角放逐者（Vault Dweller）出生在避难所，二代主角获选者（Chosen One）则是避难所居民（一代主角）的后代，三代主角独行者（Lone Wanderer）虽然父母都不是避难所居民，但他从婴儿开始便是在避难所成长，“新维加斯”主角邮差（Courier）的过去比较神秘，但他是被来自避难所的居民救起的，姑且也算是和避难所扯上了关系（笑）。而将要发售的《辐射4》主角则再一次变成了避难所居民（111号避难所），暂时命名为Sole Survivor（暂译成幸存者），此次的主角更为特殊，因为他是一个来自战前世界的人。

避难所计划的产生得追溯到2054年，当时的初衷是为了安置那

▲Vault-Tec为避难所的建设提供了科技支持。

些遭到核辐射感染的人们，然而随着时间的推移，避难所的科技水平和目的都发生了变化。避难所变得更加适宜人类居住了，但目的却发生了变化，避难所计划变成了一个大型社会形态实验，用以测试人类在极端条件下的反应。避难所一共有122个，几乎每一个都会有一个类似于监督的存在（被称作Overseer），其中只有17个是真正意义上的用来供人类生存的，其余的都存在着或多或少的缺限或者制约条件。

不过仔细一想也相当合理，毕竟按照故事设定，2077 年美国的人口有差不多 4 亿（顺便一提，现实中的美国人口约为 3 亿多一点），一个避难所只能容纳 1000 居民，要容纳所有人无疑是天方夜谭。

在《辐射》的游戏中，避难所的探索永远是不可或缺的一部分，很多优秀且有趣的支线剧情都是发生在避难所内，这也是“《辐射》系列”的魅力之一，里面不乏一些给玩家留下深刻印象的避难所和故事。例如《辐射 1》那个只有一个净水芯片的 13 号避难所（净水芯片的损坏便是一代故事的开端）、设计最完美却最终因意识形态的问题最终分裂的 15 号避难所（分裂出来的派别大多成为了玩家在游戏中遇到的土匪帮派）、《辐射新维加斯》那个无政府主义且一切分歧皆靠赌博解决的的 21 号避难所、所有居民只生存在虚拟世界且被充当某科学疯子玩物的 112 号避难所（《辐射 3》中出现）等等。当然，在官方的设定集内，游戏外还有一些颇耐人寻味（或者说是有趣）的避难所，例如有 999 个女人和 1 个男人的 69 号避难所和有 999 个男人和 1 个女人的 68 号避难所。

按照避难所的设计理念，里面的设备和资源只能维持一段时间（一般为 30 年），最终里面的居民还是要走出避难所然后利用“伊甸园创造器”（G.E.C.K）来重建文明。少数几个避难所的确是成功了，例如 8 号避难所，这个避难所虽然只能容纳 100 人，但他们成功在末日和孤独感的双重夹击下生存了下来，并利用伊甸园创造器重建了居民地并最终发展成了《辐射 2》中的地下掩体市。当然，更多的避难所就像玩家在游戏里见到的一样，里面要不满地尸体遍布着各种变种生物，要不就是机关重重暗藏杀机，但即便如此，里面那些武器和补给却依然吸引着各位拾荒者和玩家们前赴后继地寻找和探索那些避难所。

▲ 13 号避难所的大门。

▲给人一种《黑客帝国》既视感的 112 号避难所。

▲伊甸园创造器。

15号避难所

虽然大多避难所都没有什么好结局，但这不意味着避难所的居民都死光了。撇开那些奇怪的实验条件不说，避难所总比遍布核辐射、土匪和变种生物的地表好多了。大多避难所居民在步出避难所后（自愿或者被迫），他们和他们的后代们都在“《辐射》系列”中扮演着各种各样的角色。

最典型的例子便是 15 号避难所，虽然避难所堪称可靠且安全，但超出设计总人口数量的居民加上他们之间的文化和意识形态存在着极大的差异，这使得他们之间产生了分裂并迫使他们提前离开了避难所。从里面出来的居民大多成为了玩家在游戏中遇到的各种土匪帮派，他们虽然装备简陋，但凶残的行事风格依然给废土上的居民带来了极大的麻烦。这些帮派从一代开始，在系列的每一作中都给玩家带来很大的麻烦，即便如此，他们面对稍微正规一点的部队或者说是游戏中期的玩家时，装备简陋且缺乏训练的缺点就被展现无疑，所以他们虽然在废土上的存在感蛮大，但却不能给玩家带来什么实际挑战。

话虽如此，他们还是干了点“惊天动地”的大事，例如其中一个帮派“毒蛇帮”就曾经把大名鼎鼎的钢铁兄弟会（Brotherhood of Steel）的第二任长老给毒杀掉了（虽然接着就被兄弟会报仇，几乎落得一个全灭的下场）。不过大部分时间他们都只限于干一些诸如掠夺的小打小闹，随着废土秩序的进一步完善，他们的生存空间渐渐只限于路边抢劫落单的旅行者或者商队了。

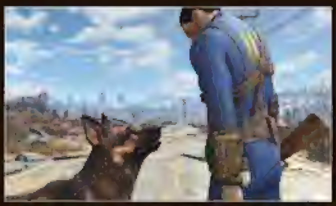
在他们之中，有一个帮派显得格外不同，给各位系列老玩家带来了极其深刻的印象。那就是“可汗帮”（Khans）。“可汗”一词源自于蒙古，是蒙古等族的君长称号。这个帮派在成立初期就和其他帮派一样，过着靠掠夺他人资源的生活。和其他帮派不同，就和昔日的蒙古战士一样，这个帮派行事风格的凶狠程度和其战斗力成正比。“强者为王”的规则使他们无论是战斗力还是组织力都远远超过当时废土上的其他帮派，在第一任领袖在对决中死于自己亲生儿子“死手”（Garl Death-Hand）拳头下后，他们在新领袖的带领下无往不利，并迅速成长为一个不容小视的势力。渐渐变得自大的他们盯上了由昔日同处于一个避难所的同伴所建立的据点：Shady Sands（一译为“沙荫镇”），他们绑架了镇长的女儿 Tandi（一译为坦蒂），这个也是他们犯下的最大错误。

在一代主角放逐者的“协调”下，坦蒂被释放了，可汗帮却被屠了个一干二净（《辐射 1》的剧情）。他们中的惟一生还者 Dorian 在逃出生天后重建了可汗帮并将其命名为“新可汗帮”（New Khans），重整雄风的他们占领了他们祖先昔日的根据地：15 号避难所。之后的展开似曾相识，他们再次遇到了 13 号避难所居民的后代：放逐者的后代获选者，复仇心切的他们和获选者展开了战斗，结果则和他们的上一代领袖一样被打得体无完肤，元气大伤的他们再一次选择了离开领地（《辐射 2》剧情）。

接着他们再一次改名，这次他们的新名号为“大汗帮”（Great Khans）。他们离开了加州（《辐射 1》与《辐射 2》的故事地点），并设法来到了美国的内华达州地区。他们以“苦泉镇”（Bitter Springs）为据点开始了活动，但在 NCR（新加州共和国）的不断攻击骚扰和后世被称为“苦泉镇大屠杀”的时间过后，他们最后只能藏身于红岩峡谷（Red Rock Canyon，现实美国的一个景点）。在 Followers of the Apocalypse（一译为“天启追随者”）的帮助下，他们学会了制造药物（虽然他们后来把知识都用来制作毒品贩卖了），也得以暂时稳定了下来。但是随着内华达地区 NCR 和凯撒军团冲突的不断升级，他们陷入了“选边站”的尴尬当中（《辐射 新维加斯》的剧情）。昔日横行废土的大帮派现在也只能龟缩在一条峡谷里苟且求全了。

在前文笔者曾经说过，绑架坦蒂是他们犯下的最大错误。这个事件不光是可汗帮由盛转衰的转折点，同时也是 NCR 这个“《辐射》系列”最大势力诞生的契机。那位曾经被当作人质的镇长女儿坦蒂，在后来成为了 NCR 的创始人兼第一任总统，这个势力在后来成为了美国西部地区最大的势力之一，并在《辐射 2》与《辐射 新维加斯》中担任着极其重要的角色。这个模仿战前政府所建立的组织有着数量众多却训练有素的军队，模仿战前政府的民主制度使得他们的发展速度和生命力都远超于其他废土势力，一部分废土居民视其为救星，另一部分居民却对其深恶痛绝。当然，这就是后话了。

■《辐射 1》中的坦蒂。


▲废土生存第一准则：永远不要惹带着一条狗的流浪汉。

■大汗帮的标志

▶各式各样的帮派在系列中一直充当着“新手练级怪”的角色。

跨界星探

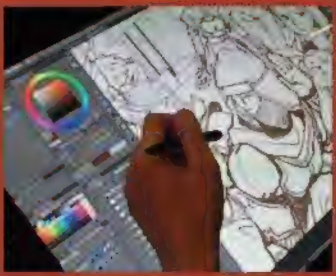
Creator Spotlight

Featured 本期人物

左 Hidari

■简介

神奈川县横滨市出身（1980年），插画家、人物设计师。惯用左手，然而签名写字用的是右手。在学生时代因为本名与同学同名，被称作“1号2号”，后来身边的人干脆以“左右”来区分他们。其本人相当喜欢玩格斗游戏，在游戏厅的交流笔记里面开始使用“左”来签名。之后在 Comiket 同人本创作时期被编辑和游戏公司发掘，19岁便正式出道成为商业插画师，自此笔名也固定了下来。Twitter：@lleftt



虽然笔下的作品非常惊艳而且风格突出，但是左本人一向十分低调。在某次受邀现场绘制V家初音的节目之前，我们都只能从自画像猜测他可能戴着眼镜，或者从视频露出的一双手猜测他是男的。而从仅有的一些采访中，我们还是能够看出他自幼洋溢着美术才华，以及出道后的工作狂气质。

插画、人物设定和概念设计是左目前参与最多的工作范畴，然而他最初的志愿却是成为一名漫画家，早期的作品都是黑白漫画，对于彩绘也没有太大兴趣。直到在朋友推荐的杂志中看到了手绘触感的CG，他才对数码绘画有了新的认识，开始专攻彩色插画的绘制，如今他的作品也都是厚涂风格的数码绘。

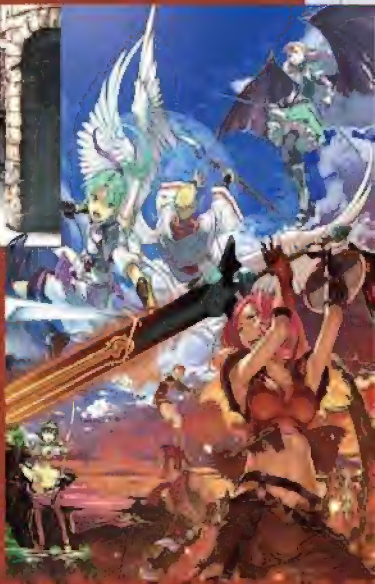
■关联游戏

对于学生时代在JR横滨站美术用品店和游戏厅的回忆，让左决定要将自己的居所兼工作室安排在这个车站附近。而在负责3D建模的公司的推荐下，他和同样位于横滨的游戏厂商 Koei Tecmo 之间也有了合作的机会。“《工作室》系列”黄昏三部曲和《讨鬼传》的人物设定便是左近期参与的最为引人注目的游戏系列。而左更早参与的游戏，则是KID的文字冒险游戏《Remember11 -the age of infinity-》。除此之外，他还曾经为网游和手游设计人物角色，可惜的是游戏本身往往素质低下而毫无人气，真是白白浪费了精美的人设。

◀▲早期的左参与了《Remember11》的角色设计。最初的PS2版插图对比后来的PSP移植版封面，可见画风的明显转变，但从笔触和用色上也能看到一脉相承的地方。

▲▶担当Koei Tecmo旗下的游戏人设，让左的知名度在主机玩家群体中迅速上升。

▲Group SNE旗下的桌上角色扮演游戏系列中也有不少左绘制的插图。



▶左为韩国网游《CroXino》在日本地区的宣传绘制了插图和角色，然而游戏本身极其劣质，甚至连标题也一改再改。

栏目主持 初心者　美编 NINA

Works 作品推介

实力派的绘师往往也会保持一种神秘的姿态，不管是社交网络上还是媒体上都极少露面，而就算是开设了个人主页和社交账号，也几乎处于荒废的状态。不过这在某种意义上也让我们更加把目光放在他们的作品上面。而左零星散落在游戏以外领域的作品就相当多，从专辑封面、轻小说插图到动画人设都有他活跃的痕迹。

■Music

EXIT TUNES

稍微有听过 VOCALOID 相关歌曲的话，相信都会见过 EXIT TUNES 推出的系列专辑，在这些专辑当中就有不少是由左绘制的封面。而且每张专辑他都会为 V 家角色带来完全不同的新形象设计，对于服装元素的简繁结合尤其让人佩服。此外，EXIT TUNES 还邀请左为他们所开发的 VOCALOID3 音源 MAYU 设计了虚拟角色。

▲MAYU设定为哥特式洛丽塔外表的中学生，一手拿兔子一手藏斧头凸显了她的病娇属性。

■Novel

锁锁美小姐@不好好努力

由作家日日日创作的轻小说，目前单行本既刊 11 卷。故事发生在一个以日本、希腊、印度、克苏鲁等世界神话为题材的世界中，然而剧情却在家里蹲少女锁锁美和她那有着奴隶体质的哥哥之间发生。这部小说不提倡读者过分思考，也不应该去质疑，只有乖乖接受了那些猎奇的世界观设定，才能按照小说对自身的所谓“日常恋爱喜剧”定义而读下去。本作动画版由新房昭之导演，Shaft 制作，共计 12 话，虽说导演是“原作粉碎机”，但在作画方面算是相当忠实地还原了左的画风。

■Novel

说谎的男孩与坏掉的女孩

轻小说作家入间人间和左有过多次合作，比如最近的《虹色外星人》，而作为入间人间出道契机的小说，《说谎的男孩与坏掉的女孩》恰好是可以看到左从早期 Galgame 到轻小说成熟定型的画风之间的过渡阶段，在第 4 卷开始他那独特的厚涂风格便开始凸显和固定。在第 13 届电击小说大赏的最终审查时，入间人间投稿的小说引起了评委们的争议。虽然并没有获得奖项，但他也因此获得了将其改编成《说谎的男孩与坏掉的女孩》并正式出道的机会。小说围绕八年前的一次绑架事件而展开，充斥着诡异、黑暗、近乎病态的角色和剧情。以小说为原案的漫画和电影分别在 2010 年和 2011 年推出。

■Anime

除了《锁锁美小姐 @ 不好好努力》之外，左参与人设的动画，还有山本宽赌上业界名誉的“遗作”之一的《FRACTALE》，以及水岛精二导演、声优组合 Sphere 演出的《夏色奇迹》。此外他还为通过 Kickstarter 众筹制作的《圣诞公司》（SANTA COMPANY）动画计划提供了人设原案。不过左最贴近动画的一次尝试，则是在专辑《Glitter/神巫词》的 PV 中担当作画监督。

What's New 近况追踪

以 Revo 为核心的日本音乐团体 Sound Horizon 的 10 周年纪念特别企划作品。作为《Elysion ～乐园幻想物语组曲～》的小说版，分为上下两卷，由轻小说作家十文字青（代表作《蔷薇的玛利亚》系列）执笔，左绘制封面及插图。

▶《Elysion 二つの楽園を廻る物語》

▲左为日本东京涉谷的文化空间“nagomix涉谷”设计的拟人角色nagomi，设定上是喜欢Acid Techno电子乐的13岁少女。

▶左为《扩散性百万亚瑟王》设计的卡牌。

■pixiv祭2014的概念插画。

■TGS2015公布的《讨鬼传2》沿用左担当人设

读编往来

UCG 全体小编们欢迎您到读编往来做客

读编往来 通讯地址
兰州市耿家庄邮局99号信箱
游戏机实用技术杂志社
邮编：730000 Email：ucg@ucg.cn

★开篇先跟大家解释一下，这段时间小编们收到了不少读者来信，提醒我们379期《众往归所》的攻略当中有一段文字是完全倒转过来的，疑似印刷错误，其实那是制作攻略的三日月同学为了不剧透而采用的预防措施，他在攻略的前文解释当中也有提到过。不过因为提醒的位置不够明显，所以还是引起了读者大人们的误会，这里先感谢各位读者大人们来信提醒，同时我们也会进一步改进防剧透的做法。

★本届TGS光从游戏阵容上来说，算不得有太大惊喜，不过那一浪接一浪的汉化游戏风潮实在是令人目不暇接，所以本期TGS特别报导部分，我们也制作了相应的中文游戏专题，版块名称就是“华风起”，按照这个节奏，明年的台湾游戏展说不定又是各种惊喜不断，大家要记得关注我们的特别报导哦。

★时间进入到10月，年底的游戏大潮已经开始有涌现的征兆了，当然够专业的玩家们现在要干的事情肯定是先清清自己的游戏债，好让自己能够在年底心无旁骛地享受正GAME，和大家久违了的《次世代专辑》第四辑也因此选在了这个时机推出，帮助大家快速完美之前推出的正GAME，目前预定在国庆后的10月中上旬上市，敬请期待！

Email 索尼是一种信仰！：我想问秋沙雨SAMA一个问题，《闪轨1》的R级回路除了二周目就没有别的拿法了吗？比如练气这个回路，地图攻击回复CP，很有用啊，但是只拿到一个，那么问题来了，怎么拿第二个？

因为《闪轨1》想拿SR以上的回路的话除了再开一个周目就没有其他办法，R级的回路倒是可以去当铺看看能否进行兑换，在最终章时基本上流程里出现过的R级回路都能在当铺里换出来。这位读者你提到过的练气是在6月20日，也就是在第三章的自由行动日就能够在当铺兑换了。

Email ifeelu：看了378期小编寄语里沙迦对Konami的缅怀，不禁大有同感。曾经我也告诉小伙伴们：”你们发现没有？游戏卡是有测评的，好玩的游戏都有个推荐标志！”后来我知道，这个双波纹状的“推荐标志”正是Konami商标。在游戏资讯为零的年代，这个logo是引领我选择游戏的明灯。

现在看回那个标志，你不觉得很像两个哑铃么？这说明什么，说明Konami很久以前就想投身健身业了，如今它终于计划通了。让我们默默点赞。

编辑部游戏风向标

大家一起来玩抛球游戏……啊啊啊啊！

——秋沙雨在《撕纸小邮差 拆封》让小邮差抱成一团和松鼠玩抛球游戏结果被它们抛到了悬崖下面。

你的建议莫非是让我吃口●冷静一下？

——玩《狩猎日记 暖洋洋的猫猫村 DX》的探险任务时，艾鲁猫们面对一坨热气腾腾的怪物便便，给出的建议居然是"进食"，八重樱表示自己有些崩溃。

以前看类似游戏的通关视频时，我觉得能玩通的人已经够丧心病狂的了，但直到玩上这货后才发现，我错了。

——被《马里奥制造》各种自制关卡折磨得不像人形，却得知制作者自己不通一遍不能上传关卡的三日月感叹道。

盖房子，拉妹子，刷旗子。

——被《真・三国无双 7 帝国》恶心坏了的纱迦得到了治愈。

Email 以肉服人：如果想玩《舞力全开 2015》的话，哪台主机的体感操作更舒服些？从技术含量角度看，似乎 XOne 的 Kinect 对玩家的动作捕捉要更好，但是 XOne 上我感兴趣的游戏比较少，论实用性还是 PS4 更好一些……哦对了，是女朋友想玩《舞力全开 2015》，她说可以靠这个减肥，反正我是不太信的。万一买了 XOne 回来，她只是三分钟热度的话，我岂不是要亏了 orz。

其实光说体感的话，个人感觉 Kinect 用起来要舒服一点，而且现在许多游戏都跨平台，两台主机基本都有份。不过你如果是想玩独占游戏的话，个人还是推荐买 PS4 吧，毕竟体感体验上的区别毕竟是有限的，但是独占游戏的区别就比较大了。

Email 永远的撒木拉伊：等了这么久《王国之心》的手游终于上架了！我兴奋地赶紧注册了一个日服账号去下载！客户端倒是很快下载回来了，OK，启动游戏！什么？居然要更新！好吧正常正常，更新肯定有福利的，我点！更新速度大概 10 秒动 1%……哈哈，毕竟服务器是在日本国内呢，可以理解可以理解，我先挂着去玩会儿别的吧。过了一个小时，心说总该更新完了吧？打开 iPad 一看，通信错误……好吧，点掉错误通知，重启游戏继续更新，终于跌跌撞撞在不断报错的情况下更新完毕了。进游戏，愉快地选好了阵营，开始我的键刃大师之旅！玩了半个多小时去一看天黑了就出去吃了顿快餐，回来准备继续奋战。再进游戏，居然维护了……这之后差不多每天都要维护数次，我想问问，这游戏还能不能好了？从没见过一款手游打上架那一刻起就在不停维护的，我真的不稀罕你维护后给的那些福利啊，我只想好好玩个游戏有什么错！野村粑粑会哭给你们看哦！！顺便我想问问，编辑部几位 KH 饭应该也有在玩吧？你们选的是什么阵营？还有这游戏到底要怎么样才能加好友……

我可耻地看脸选了独角兽阵营，后来发现其实蛇阵营的最终键刃比较符合我的审美，不过由于两发十连抽已经抽出了两个 5 星索拉、1 个五星利库、以及一个虽然只有四星但却是女神的艾丽丝，所以果断还是就这么玩下去吧。至于加好友嘛，这游戏没这项功能……

Email 契阔：看了新作发售表，表示我这个软饭的钱包完全不够厚！这么多独占，微软大法果然好，表示对《光环》和《黑色行动3》的丧尸很感兴趣，总算继《GTA OL》之后又有能打动我的多了合作大作了，要开始攒钱了……

什么！？你现在才开始攒钱！？（惊讶脸）我早就开始...（看了看钱包）不，我明天就开始攒钱！

猛拍一转

Email Mizuki_None：你好，今天我买了 375 期杂志，看《火纹 if》的攻略时，书上竟然说有 L+ 难度，这可是不对的，因为这作没有 L+ 难度，而且我实际通关也没有解锁 L+ 难度，这应该是错误吧？

这位读者指出的错误确实存在，由于我在写这篇攻略时玩的是 H 难度，所以没有时间打通一遍 L 难度来验证是否有 L+ 难度存在，给读者带来了这样的困扰实在是深感抱歉。如果以后遇到同样的问题，我一定会进行多方查证后再做总结。

Email RICO：感谢 379 期的"读游戏"，让我更深的了解《幻痛》的剧情理念与不解，给我重新梳理剧情和重复任务的信心。复仇的意义、BB 成魔、静静与狙击雪狼的关系等等，太多的东西等着解开，好了不说了我去听磁带了。本作据说有不触发任务 45 的方法不知道靠不靠谱？我知道时静静已经走了……

利用自定义徽章带上蝴蝶纹章的方法可以避免，但其实只有真正完成了任务 45，MGSV 的剧情才算真正的完整，因此玩家也不必太过在意，明知道她会走，再骗自己也没有意义了，而且就游戏而言，Quiet 综合来说真的不如一条狗好用……

Email 雪鹰：拿到 379 期时幻痛早已通关，攻略没帮上啥忙，却留下了更多的疑问，静静走得太突然，才刚习惯有她的时间，她就静静的走了，我郁闷死了，我哥们哭晕在厕所，他想静静，现在只能在终端界面看见她。看了女角们的结局我怀疑小岛是不是和女角们有仇，一个个死的那么惨，帕兹在《原爆点》被炸了一次，《幻痛》再炸一次，终于知道放第二个炸弹的位置了，太没人性了，希望她们在天堂过的好。不知道 DLC 里静静能不能回来，虽然希望渺茫，好歹祈祷下吧。还有那个研究虫子的老人，通关后就跟幽灵一样在我基地里，看得见摸不着，我一上飞机他就出来了，一下飞机去找他，就不见了，不知道有啥玄机，只知道他的身体变得和静静一样了，希望下期里能得到答案，谢谢。

有的朋友表示，没有了 Quiet 感觉就像失恋了一样，也许这就是这种感情的高度总结吧。另外根据我个人的解读，Paz 严格来说只被炸了一次，因为其实那只是 Venom Snake 的回忆 + 幻觉，但这段剧情就像最后那只抓不到的蝴蝶一样，过去的再也不会回来了。

Email 流星 P：留意了今年的 TGS 真的挺兴奋的，一来好多的日系游戏出新作，二来就是中文游戏的大潮来临，说实在的作为一个中国玩家真的好期待！不过略感遗憾的是《重力异想世界》这个 PSV 上的优秀作品的续作竟然不是出在 PSV 上！索尼对它的态度真是的……这算不算对像我这种因为它而买 PSV 的信众的背叛啊，虽然我也买了 PS4……

主要是现在 PS4 主机在日本国内和欧美市场占据的份额逐渐变大，再加上《重力异想世界》续作的舞台比初代更加广阔，想要实现更好的游戏体验也不得不换一个机能更好的主机也是可以理解的。

Email 神罗的一个小兵：小编们好，本神罗小兵又来啦！我是趁着萨菲罗斯大哥去外面执行任务的空闲时间偷偷来寄信的。有几个事情想说下：

1.《无夜国度》、《东京谜城》、《索菲的工作室》、《求生档案》这几部作品会不会出中文版？

2.PS4 降价，有点想入手，但是目前并没有我非常想玩的游戏。看了第一个问题就知道我是一名纯日系玩家，日式人设剧情系统是我的真爱。不喜欢美式那样写实风格的。虽然《MGS5》和《血源诅咒》都是日式，但是还是不符合我口味。所以我是年底前入手好还是明年过完年入手好？

3. 你们的直播每期都看，做的很用心。准备的都很充分，特别是无双总帅涉迦。TGS 那期我是真心佩服总帅大人啊！居然一眼看出那个叫《仁王》的游戏。但是也想提出点小小意见：总感觉深圳那边的直播不知道为什么总是出问题，也是 TGS 那期，老是信号中断是什么鬼！老是画面变花什么鬼？希望有所改进！还有就是希望小编能与观众多多互动，毕竟游戏游戏，大家一起讨论一起玩才是游戏的本质嘛！那些带节奏的弹幕可以弄个房管专门来封下！

好了就是这样，萨哥砍完怪回来了，我得继续去执岗啦！

你所说的 4 个游戏目前都没有中文版的消息，不过《无夜国度》有中文官网，似乎出中文版的几率大一点儿。关于购机的问题，很多游戏你不玩是不知道好不好玩的，而且现在 PS+ 每个月都送不少游戏，早买早玩才是真理。信号中断这个问题主要出现在直播海外媒体的发布会时，至于原因你想想就明白了，这里就不多说了。总之意见收到，以后记得要多来直播间捧场哦！

《讨鬼传 极》微博有奖互动精选

为庆祝 PS4 国行版《讨鬼传 极》正式发售（9 月 24 日），我们特别在官方微博进行了有奖征集活动（9 月 22 日至 9 月 26 日截止），以下就是热心网友们分享的自己在玩《讨鬼传》时的有趣经历，当然还有对该系列的美好祝福，希望越来越多的中文作品能为大家带来更多难忘的回忆！

@怪桃怪：虽然总是被调侃真猎人玩讨鬼什么的 = = 我还是毫不避讳的说：我就是喜欢《讨鬼传》！并且买了自认为设计最帅气的《讨鬼传》限定机！也许在诸多方面他都不算最好的共斗游戏，但好的游戏不是供你宣泄的出口，而是让你享受地活在其中。难得《讨鬼传》做到了，期待续作！

@郑秀妍的墨镜君：记得最初接触《讨鬼传》还是在 PSP 平台上，最喜欢的武器就是太刀了，砍 BOSS 特别带感儿。本人急性子，比较烦收集材料的任务。以前老有人说它抄袭《怪物猎人》，真是醉了，虽然是同类游戏，但我感觉《讨鬼传》不论是剧情还是人物造型都细腻的多了。总之，希望《讨鬼传》大卖吧！

@不蒙面的 ZORRO：忘不了倒下去时拼命冲过来的那木大大的身影，忘不了残血时那及时的治疗……只愿能再一次的与伙伴讨伐恶鬼！

@寒月河童子：其实要我玩《讨鬼传》时我是拒绝的，因为不能让我玩，我就马上玩，第一我要试一下，因为我不愿意玩完了后再加一些特技上去，整个游戏“duang”一下，很酷、很猛，这样玩家出来一定会骂我，根本没有这样的游戏，就证明那个是假的。后来经过证实这游戏的确好玩，我玩了一个月左右，感觉还不错。

@SureFroza：我 PSV 第一个游戏就是《讨鬼传》，刷完一个副本得了很多材料。我玩的英文版，很多材料不知道什么意思就卖了，导致很多武器都缺材料，然后我竟然用初始武器刷到第三章，我真是服了自己了……

@流光徘徊佳公子修：sakura 我的女神！sakura 我的女神！sakura 我的女神！重要的事说三遍！

@只有一个林千风：如果《讨鬼传 极》有鬼千切失误超过 100 次的话，我可能不用刻意刷出的奖杯就是这个。

@羽月疾风：从最初在 TGS 上公布就开始关注，从无印的第一版动作试玩到现在的极，能切实感觉到制作组充分听取玩家意见对游戏进行了各种改进，虽然最后平衡性还是有点差。TGS 上也公布了 2 代，开放世界的玩法非常期待。最后祝国行版大卖！

跋山涉水 上篇

插图：木仙

Email 四月の Pianist：看了这么久的《游戏机实用技术》，这还是我第一次发邮件给 UCG 的编辑们。最近开始上高中了，能玩游戏的时间大幅缩水了，现在也就是看《游戏机实用技术》来安抚我那颗想玩游戏的心。今年的《噬神者 复生》会不会发售中文版呢？虽说我已经玩过 PSP 上的初代了，但我还是想看看重制版的剧情和初代的剧情有没有什么不同。不知道秋沙雨老师对《噬神者 复生》怎么看呢？

《GER》的中文版在之前已经由 BNEI 的台湾香港分部公开了消息，直到近日才公开正式的译名，中文版正式译名是《噬神者 解放重生》，发售日比日版晚两个月，是在 12 月 24 日发售，中文版也确定将会配信试玩版，不过配信时间没有公开。这作包括了一代和《爆裂》的所有内容，同时再追加了《爆裂》之后二代之前以索玛为中心所发生的故事。原作的剧情估计是不会有所删改的，人物建模的动作都是用的同一套，初代里亚丽莎那个标志性的动作完全没变。至于我的看法嘛，我在发售日出来的当天就去预订了那个十分实惠的同捆包，我只能说——just buy！

Email 麦子：前两天从 UCG 的微博上得知 PSV 的《奥丁领域》要出中文版了，简直不能更高兴！于是决定趁这个机会入手 PSV，但是有几个问题让我很纠结：如果我现在去订特典版的话，PSV 要买日版的才行嘛？其实我很想支持一下国行，但是不知道会不会出现买了国行的机子以后没法玩日版游戏的问题 _(:3」∠)_ 又或者说，有木有可能正式引进这个游戏了，像现在能在官方天猫上买到的那些游戏一样？这方面还真是不太懂，怕贸然出手又玩不成……求解答求科普。

国行的 PSV 主机是可以玩其他地区的游戏的，游戏有更新的话也能够继续努力更新，惟一不能进行的就是 DLC 的下载。国内是否会正式引进还不得而知，不过有个念想总是好的。真的喜欢的话可以买港版中文版好好过个瘾，如果日后会有国行版推出的话再考虑一下去支持一份就行了。

Email 狂暴猫咪：各位小编，今天我想请教一个很重要的问题，有写作欲望却又对写作有恐惧该怎么办？各位小编作为编辑，写几千几万字的游戏攻略和特别企划是家常便饭的事，但会不会有时会对写这么多的字感到厌烦甚至恐惧呢？高考之前的高中生活我基本是在一周一作文的生活中度过的，高中作文不仅要求字数还要想尽办法取得高分，对我来说简直是体力和精神上的折磨。我比较喜欢写幻想小说，脑子里不缺奇思妙想，但高中大量硬性要求的作文让我越来越对写作感到厌烦，以至于高考后放松下来再也不想写东西了，但我脑袋里还在想象各种奇妙的故事使我一直有写作欲望，这让我非常矛盾。如此之久不写作，我的文笔可能也退化了，我到底该怎么办？

我想各位有志于投身写作事业的读者要分清的第一件事情就是——写作攻略甚至是特别企划，和真正意义上的文学写作是有区别的，尤其是攻略，洋洋洒洒几万字，看着的确规模惊人，花的时间也不可谓不多，但我们所描述的都是已经既定存在的东西，并非是无中生有的创作，这两者之间的难度差异之大，会比单纯意义上的字数差距更为惊人。至于读者大人提到的厌烦和恐惧，其实不只是小编们，任何投身于写作之路的人都是必须要经历和面对的，而且这个过程从来都不会完全消失，就正如你想要跑步就必须忍耐身体在剧烈运动时产生的不适。

所以其实说到底，每一个有志于文字创作的人都需要经历一个挣扎的阶段，而对于处于这个阶段的同道中人——包括给我们来信的狂暴猫咪读者大人——稀饭我惟一的建议就是：你得先作出选择，是要平庸的舒适，还是幸福但艰苦的快乐，当你心中有了答案，是要抛开追求拥抱生活还是为了自我实现而咬牙坚持就已经是非常明了的选择，一心一意走下去即可。

跋山涉水 下篇

插图：木仙

Email 金欣：在暑假有没有遇到和游戏有关的事情？当然有！记忆一下子回到了 10 多年前，首次高考失利，那一年，非常清晰的记忆：2001 年，父亲为了安慰我受伤的心灵，特地花了 6800 元买了一台奔 3 电脑，哈哈现在想想有些可笑，奔腾 3 电脑，那性能在如今完全是浮云，但当时已经算不错了，我很开心，就直奔光盘店，那时候我们这卖的都是 3 元一张的 D 版 PC 盘，真的很幸运，让我遇到了《马克思佩恩》(max payne) 初代，哇塞，一上手简直无法想象这游戏带来的乐趣，当时该作的确震惊全世界！对于游戏里面表现得最多的就是男主角痛失爱妻和女儿的 MAX PAIN，最大的痛苦，无非正是我当时最好的写照，痛并欢乐着是我当时最大的感受！高复那年暑假，2002 年，又一款游戏巧夺我的双眼，《MAFIA》黑手党，也是当时的神作！玩过的朋友都知道，这游戏的代入感太强大了！简直不敢想象，21 世纪居然能一下子活生生地体验到赤裸裸的 1930 年黑帮的超级大作！就是这游戏让我产生了对那个年代的热爱并一直影响到现在，例如电影《美国往事》、汤姆汉克斯主演的《不归路》、《大西洋帝国》等，只要是 30 ~ 40 年代的黑帮影片我都喜欢，那风格那个年代女士的着装简直让人入迷，估计这样的记忆和思想会一直伴随我到老，期待明年的《MAFIA3》，我相信，黑帮题材的作品不会泯灭！

黑帮题材的作品其实无论是在影视圈还是在游戏圈都有颇高的人气，只不过后者面临的分级更为严厉，而且黑帮题材改编又面临着游戏互动环节缺乏变化的缺点，所以产出要相对差一些，如果读者大人喜欢这一类题材，其实当年应该玩玩 PS2 上的《教父》，也是一款颇为不错的沙箱名作，可惜这款作品没有重制的动静，想要玩估计只能找个 PC 版对付一下。除此之外，《黑色洛城》虽然是从警察的视角来展现那个时代的风貌，但是黑帮也是游戏当中不可缺少的元素，玩一玩绝对不亏。反倒是读者大人提到的《黑手党》，其续作《黑手党Ⅱ》虽然故事仍然合格，但徒有沙箱游戏的形式，却没有沙箱游戏的内容这一点还真是让人无语，偏偏剧情还和《黑手党Ⅲ》有联系，对于喜欢这个系列的玩家来说还真是个绕不过的坎，所以虽然我本人也很期待《黑手党Ⅲ》，但我只盼游戏要不不做沙箱，要不麻烦把沙箱做得正宗点，再是像前作那样挂羊头卖狗肉，我可是要弃坑了哦！

如果你喜欢UCG，不要容忍任何一个缺点；如果你讨厌UCG，请在这里发泄你所有的不满！

本期奖品

大奖：附带编辑部小编签名的PS4中文版《撕纸小邮差》
TGS会场附赠文件夹5组（1组2张）

375 期奖品

大奖：带小编们签名的
PSV 中文版
《噬神者 2 狂怒解放》1 张
次世代专辑 4 本

游戏得主：

FOX1536878274@qq.com 内殿

专辑得主

1518894221@qq.com 刚才
zelda_86@163.com zelda
57261207@qq.com 东 /love 琳'
dicky.long@163.com 大卫猪肝

1. 你对本期杂志的评价如何？
2. 你对本届 TGS 以及 TGS 前的发布会有什么感想？
本期互动信箱抽奖活动的截止时间为 2015 年 10 月 23 日，以发件日为准。

本期问题

使用移动终端扫描右边的二维码即可进入 UCG 的购书网站，现在购买 UCG 出品的各类书籍的话快递费仅收 2 元，满 28 元即可快递包邮！"

淘宝动漫游书店 acgbook.com　官网在线购书频道 b.ucg.cn　UCG 口袋微店 vd.ucg.cn

1 电子邮件：ucg@ucg.cn
2 邮政信件：兰州市耿家庄邮局99号信箱
游戏机实用技术杂志社
邮编：730000

Email 墨薇：秋冬季游戏对我的触动可以说不是很大，《辐射 4》和《杀手 47》可以小小期待，但大部分让我小小失望。炒的冷饭不说，《MH》正在变成年货游戏，这让我对其以后的质量感到担忧……曾经我也是个《刺客信条》粉，对《刺客信条》的冷兵器时代黑科技的设定十分着迷，但是到了《枭雄》一作就让人觉得有些变味。

一些作品逐渐变成年货确实不算是一件好事，制作周期的缩短确实会让游戏品质受到影响。但是以我个人之见，今年的《MH》和《刺客信条》并似乎比起系列各自以往的作品要有诚意很多。不过每个人的口味不一样，这位读者如果对这两款游戏的品质抱有疑问的话，大可以等杂志的评测出来后再考虑是否购买。

Email (╰_╯)#：小编们，看完索尼发布会后，我的脑海中只有三个字：买买买！！！（我在现场看见小编们了，可是我不敢上去打招呼，之后有种好后悔的感觉。）

为什么不打招呼呢？倒不如说要是能在会场看到读者我们会开心才对呀。放心，我们不会敲诈你饮料或者吃的之类的（坏笑）。

楼上自重，不过前半部分说得没错，能被读者认出来有时候也比见到制作人更让人高兴。所以以后还有机会见面的话记得请我们喝汽水（被打飞）。

Email 2+ 贰 ++ 贰 +++ 二：1.UCG 第 379 期杂志攻略部分厚实，而我所期待的《幻痛》内容也在这期出现了，还有关于《碟中谍》的专题也写得很不错，前后封面的设计我非常喜欢，但遗憾的是没有《幻痛》的海报，希望下次有。2. 对于今年秋冬季游戏阵容，毫无疑问是震撼的，首当其冲的就是《光环》新作和苦等多年的《辐射 4》，而且这次中文同步发售。从下半年发售的游戏看来，有一些是首次中文化，表明中国的主机游戏市场越来越收重视，以后玩游戏可能就不会先看剧情再去玩（我玩《蝙蝠侠 阿卡姆骑士》就是这样）。明年中文化的游戏可能更多，顺便说一句，今年的 TGS 让人惊喜，尤其是《血源诅咒 老猎人》，秋冬季在这么多大作的轰击下，一个寒假更本玩不完，况且我到现在连《巫师 3》都没玩透呢。

谢谢读者大人对于杂志内容的肯定，关于海报，主要因为《MGSV》之前比较有特色的大图都已经用过了，而且当期赠品也正好是别册，只能是等等看日后有没有机会找到合适的大图再来送给读者大人们了，既然有这个需求，我们肯定是会努力迎合的，请大家放心。

"《光环》系列"的中文化一直都是很给力的，上一作《光环 4》干脆还有中文配音，所以这一次《光环 5 守护者》大家一定要记得别错过啊。

唉，可惜我最近玩的都是华纳的游戏，一个个都是没中文的，《蝙蝠侠 阿克汉姆骑士》没有，《疯狂麦克斯》也没有，至于那一堆堆的《乐高》，就算汉化了我也没有太好的心情去玩啊。

最揪心的是《辐射 4》到底有没有中文现在还是没个准，这游戏有没有汉化玩起来体验差太大了……

Email 岑嘉祺：自从我进入了 HiFi 耳机这个坑以后，最近发现自己有点需要剁手的迹象了，想买东西根本停不下来！一会觉得耳放不太好，一会考虑线材那种好，而且还开始有收集一些有特色的耳塞……肿么办！！工资啊！明年还有墨菲斯啊！努力存钱吧……各位有烧什么东西烧到没钱么？（8 老师是娃娃我知道）

真没，除了书，我很少会在一样东西上进行无止境的投入，而书这种东西收起来自然是无穷无尽，但我买是为了读而不是为了拥有，单本价格又极其有限，比起烧到没钱，买到没地方放才是比较现实的问题，不过随着电子书籍的兴起，我觉得自己这方面是会越来越无压力了。反观我隔壁的梦叶，桌子上堆起来的手办已经开始逐渐超越《模魂志》的同事们，上个月干脆要用 50 块钱来当一个星期的伙食，什么叫玩物丧志，这就叫玩物丧志！

口胡，我那是因为雷电的手办突然发售，补款把我补穷了，而且我已经买够了，再也不会花一分钱在手办上了！

那你在浏览器上打开了 Metal Gear Sahelanthropus 的寿屋手办预订页面是想干什么？

望梅止渴，这是望梅止渴！

我觉得你都已经手抖到点进预订页面了，这应该叫饮鸩止渴吧……

小编寄语

<努力工作，拼命玩！>

三日月

就个人感觉而言，TGS并没多大惊喜（反正都是那几个），倒是中文化游戏大潮让我有点惊讶。而最让我痛心的莫过于：《女神异闻录5》竟然延期了！（痛心疾首状）

提到中文化游戏，考虑到翻译水平以及文化背景等问题，其实并不是所有玩家都对此喜闻乐见。而对于翻译专业出身的我来说，也算是感同身受。但多点中文化游戏总是件好事，还是那五个字：总比没有强。

《疯狂麦克斯》的BUG数量之多让人目不暇给，几乎每天都能发现一些新的。参考之前的《蝙蝠侠 阿克汉姆骑士》，WB你真的要换一个队伍来好好给自己游戏捉捉虫了。

本期个人签名
为了避免我下半年入不敷出，PS竟然延期到了明年夏……Adus我谢谢你哦。

胜负师

【铂】最近连续两个游戏都在最后一个奖杯上遇到BUG，如今自己的游戏时间像挤最后那点儿牙膏一样费劲，偏偏被BUG硬生生把游戏时间拉了长一倍，简直是心累心塞加心碎。唉……

【金】知道无益于健康，还是买了维他惠装的咖啡，只为避免下午"崩溃"。如果只是一两天起得太早、睡得太少，可能还没什么，但长期积累后的副作用还是逐渐显现出来了。下午有时要两杯才能撑过去，如何调整这个状态有点儿犯愁。唉……

【银】我姐有次去打羽毛球，球馆被一所国际小学包场上体育课，她在一旁等待时和其中一个一年级的小学生闲聊起来。小朋友说他们一年的学费是六位数，他们班只有六个人，却来自五个不同的国家，而他是惟一的中国人。即使如此，他妈妈还是给他请了个家教，专门补习中文，原因是他的中文说得不太好……这是我上次回老家时，我姐给我讲了个段子，不过一年级就请家教这种事有时还真是身不由己，唉……

【铜】最近有什么不用"唉……"的事儿吗？国庆长假可能算吧，不过为避开人群，目前的计划是窝在家里，至于能不能补上一点点游戏债，我只能说"随缘"吧。祝愿各位玩家的十一至少比我过得精彩吧，呵呵……

本期个人签名
深林人不知，明月来相照。

三度叹息

★虽然我是一个忠诚的索尼信徒，咳咳，但有时候我真心觉得索尼的某些理念太过超前，普通老百姓很难跟得上节奏。就拿PS VR这个设备来说，诚然这是未来游戏发展的一个大趋势，但放到现在来看却并没有那么高的实用度。一个是游戏数量跟不上，另一个是佩戴时间久了会很累，再一个是游戏还是有旁人在旁边一起看着玩才更好玩吧……像恐怖游戏，我还是宁愿在相对开放的环境下玩啊orz，当然《夏日课堂》这种游戏除外。本届TGS上，还有专门针对《最终幻想XⅣ》的VR试玩，打的是著名猥琐巨汉蛮神泰坦，并且还是第一人称视角的。我请试玩了的同事们发表一下个人看法，他们表示个子矮小的角色（比如拉拉菲尔）只能看到泰坦的…内裤…，怎么说呢，我还是选择狗带（GO DIE）吧。

本期个人签名

伽蓝

本期所有的时间全部都投入到了MGSV全任务目标达成的写作中，这个游戏通关虽易，但全任务目标达成还是十分麻烦的，本期这部分内容的研究中记述的方法虽然并非100%惟一解法，但全部都是个人认为比较好的解法，希望能够帮助到大家。而我在拿到全目标达成的成就之后，全成就基本就只差挂机加工资源了，接下来可以安心等OL的到来啦！

本届TGS个人感觉真是亮点平平，究其根本还是因为没有公布什么真正激动人心的大作，诈尸的《仁王》看上去也就一般，《KOF XⅣ》从人设上感觉就是败了《KOF XⅢ》再次建立起的人气，感觉根本就是商家自己在强行造势，惟一让我有点意外的就是《跳楼少女2》的公布了，不过话说回来，现在玩日式游戏的频率真的在逐年下降，不知这是好是坏。

本期个人签名
危啊！

【游】说真的，《蝙蝠侠 阿克汉姆骑士》的季卡贵得要命，目前能够玩的内容无论哪个都让人感觉水得不行，但整个半成品似的AR模式也的确被一点点地堆砌起来了，如果10月预告的AR模式可更换角色挑战能够实现，那么光这个部分还是很值得挑战一下的，惟一让人想吐槽的是，战斗模式当中除了老爷之外的角色都没有招式查询功能，还得自己一个个去试，多少有点不够体贴，不知道在日后的更新当中能不能改善。

【剧】9月末又到了美剧复苏季，手头要追的新老剧和要补的剧都是一堆一堆的，但是目前感觉日常时间严重不够用，国庆期间补剧的力度看来不能省啊。

【书】《全职高手》恐怕是我大学毕业之后第一部真正看完的网络小说，虽说这个圈子因为各种各样的原因，一般是不被主流文化圈看得上眼的，但不得不说，在一些最顶尖的作品当中，我还是能够感受到作者的功力和野心，这其实也是非常值得敬佩的，同时也因为这部小说，让我对职业电子竞技有了一个比较直观的认识，虽然我仍然对于电子竞技项目没抱太大兴趣，但也产生一点进入了解的欲望来。

【画】《BIRDMEN》最近连载的进展越来越有意思，但鉴于连载形式是月刊，感觉总有点不够过瘾，或许我应该把这本漫画养肥一点，先拿田边伊卫郎老师之前的杰作《结界师》来温习一下比较好？

本期个人签名
到了10月就是看SURFACE的人了。

◆第一次参与TGS的现场报道，虽然能够出去走走感觉非常开心，但实际上整个过程并不轻松。尤其是媒体日两天来回奔波于各个展台之间，有一种时间怎么都不够用的感觉，由于经验不足也出了一些差错。但6天的经历还是让我的经验值上涨了不少，希望以后还能有类似的机会吧。

◆《王国之心2.8》的公布其实并不意外，只是没想到《3D》竟然是惟一一部在PS4平台上重制的作品，而以Aqua为主角的游戏竟然只是收录其中的一个短篇而不是完整的游戏，实在让我感到有些失望。说话比起NDS上的两作，《王国之心3D》反而是我最不喜欢的一部作品，不仅仅是因为那套"死命撞墙"的战斗系统，还扯出了时间旅行这种神棍般的剧情展开。当然不得不承认的是，幻想曲的世界实在太美了，为了这个也得再玩一遍啊。

本期个人签名
Excited！

乙太

●TGS终于结束了，上期还在说年底的《星海5》和《P5》，这下都跑到明年去了，看来只能老老实实玩《工作室》了。TGS展出的日式游戏里个人最期待的还是《P5》，虽然依然没有试玩，但是新预告已经足够吊人胃口了。期待度第二的就算是《如龙 极》了，虽然炒冷饭性质严重，但就情怀而言也是非买不可的。虽然游戏不少，但今年的TGS总得来说没有太多惊喜，也可能是今年参展的第一方只有索尼一家的缘故吧。

●最近出门闲逛的时候看到了很多电商的门店都入驻国行主机与游戏，甚至还第一次发现了比较大型的会员制游戏店，这算得上是一个好兆头吧。虽然国行主机要做到真正普及还有很长一段路要走，但市场的逐步扩大是我们有目共睹的，希望以后的路也能一切顺利。

本期个人签名

我用了半小时写了这条签名，拖延症越来越严重了。

纱调

★TGS上索尼公布了很多中文游戏，《星之海洋5》最让我惊喜。不过高兴归高兴，传闻已久的《辐射4》中文版始终没有现身，严重影响我今年剩下的游戏时间安排。此前有消息说《辐射4》会有中文，但将由Xbox One独占。对我来说中文版出在哪个平台上都没有关系，但没有中文版的话那我可能就不会碰这个游戏了，希望官方早日发布确切消息。

★《真·三国无双8》居然没有在TGS上公布，不过看到一大堆打着ω-Force名号的新作，感觉这也在情理之中。说到《无双》，马上就能玩到《亚尔斯兰战记无双》了，不过这一作对我来说吸引力还真是趋近于零。没办法，田中芳树的作品我只看过和中国有关的几部，对于这部作品还真是兴致缺缺。

★在某品牌99元包月健身的诱惑下，这个月还没过完，就已经去了7次健身，不得不说还是很给力的。当然每次健身都不乏各种教练对我指点江山，但我是不会上当的，因为年底游戏都打不过来，还健个什么身啊！

本期个人签名

輝いた冬の夜も、風吹く春の朝も、共に参りましょう

宇宙人

☆去了三年TGS，今年毫无疑问是最high的一次箱根之行虽然因为各种原因还有很多遗憾，但这次可以说是一次愉快的“合宿”。比如动画里常见的修学旅行——去山里观光、泡温泉、试胆大会等等，这些都是以前很想体验一次的活动，而且还是跟同好们一起（毕竟同事都是玩游戏的同好啊）。对我这个在填鸭式死读书的封闭环境中看着动漫长大的标准天朝学生来说，是一次非常难忘的旅程。

☆逛实体店经常会遇到一个问题，那就是原本预定要买的东西很可能找不到，漫无目的地闲逛又不知道买什么——去秋叶原也不例外。不过乐趣也在于总会有意外的收获，所以我很喜欢漫无目的地在各种店之间穿梭，看到顺眼的东西就收。只不过这次时间比以前更紧张，没能逛够本店铺就全关门了。原本大部分计划买的东西都入手了，但是没买到的东西也很怨念——比如sasakure.UK在C88上出的新CD，回来之后一查才发现原来老虎洞之类的店没有代卖，也难怪找不到，到头来还是只能网购了。

☆去岛国的时候还买了一张solfa的CD专辑，这个小组向来给各种PC的绅士游戏制作音乐和主题曲，买这张CD的原因也是因为事先知道有一首比较好听的歌，回来将整张CD听一遍之后发现很多歌曲都很赞！然而当我挖了一下这些歌曲对应游戏的宣传PV之后，瞬间就再也无法直视这些主题曲了！

本期个人签名

今年解锁了一个“买东西太多把行李箱轮子都压坏了”的奖杯。呃？下面的是什么鬼？

★压坏行李★

秋沙雨

☆原本打算在国庆放假再打一个周目的《TOZ》，结果发现《噬神者 解放重生》的试玩版就在国庆节时出来了，于是国庆就只好放下导师的礼仪剑去拿起神机开始极东大吃货之旅。

★人生第一次买蓝光圆盘的体验就给了《苍穹之法芙娜》系列，除了《ROL》之外暂且算是集齐了一期（美版）、剧场版和二期上半部分（下半部分10月3日才开始播），最近官方说一期的日版蓝光BOX会再贩，考虑到里面收录有《ROL》的完整版，年末看来又得贡献出自己的钱包了。不过如果能顺利集齐这个系列的圆盘，我想我的人生里就能少一个遗憾了。

本期个人签名

计划永远赶不上变化。

初心音

从日本回到编辑部之后，翻开去年的TGS游记发现不少事居然惊人地相似，有计划去日本的读者们每年看看游记还真的是可以预习到一些好心得的。不过这次旅程意外频出，一开始的消耗就比起想像中大得多了，导致后面几天都是有心玩而无力走的状态，而且真正在“游”的地方基本都是“第3新东京市”而并非东京本身。在东京时除了赶路去会场就是从会场赶路回酒店，一路走马观花也没有闲暇多看，所以要是自己去日本的话真的应该多规划一下行程。

在TGS会场，除了各大厂商尤其是手游大厂财大气粗的排场让我大开眼界之外，日本游戏人的态度最是让我感慨。在试玩计划之外我还试了几乎没有人气的“胖公主”，索尼的Show Girl全程蹲在身边陪着双打。原本并不算什么大作的游戏在她的笑声和耐心讲解下意外地变得有趣起来。（然后另一位Show Girl拿起了手柄默默帮我们加速通关……）

本期个人签名

日厂游戏，还有明年啊。

罗叶

@前段时间用了年假回了趟家，刚好赶上老家举办美食节，各种牛羊肉烧烤和特色小吃一应俱全，当场吃到“扶墙”状态才肯撤退，不得不说什么都比不上家乡菜啊！更比不了的是老妈的手艺啊！

@回到编辑部之后在“东道主”SOS同学的带领下又领略到了正宗的当地美食——砂锅粥&肠粉，还是那种大隐于市但味道一绝的无名小店（其实主要还是便宜）粥鲜粉香确实地道，然而作为一位啃惯了肉骨头的北方人，两碗粉一碗粥下肚感觉还没到半饱，当时只恨附近没有个卖馒头不然就可以泡馍了（穷命啊！T o T）

@利用9月淡季的时间开始填《王国之心2.5》的坑，一周目直接开最高难度省时省力，练满99级也才用了不到60小时，里13机关的挑战利用每天下班后的时间以一天两三个的进度也在5天内搞定，积木船还差LV3和EX任务的全S，剩下的各种吉米尼挑战记录嘛……希望能赶在下个月《变形金刚》发售之前搞定吧。

本期个人签名

想要吃的话果然还是得在家啊！

NEW GAME SCHEDULE

新作发售表

红色字体为注目游戏
蓝色字体为中文版游戏

本表所收录的游戏发售时间为 **2015.10.01-2016.04.26**

■推荐度由高到低依次为 S、A、B、C 级。

随着东京游戏展的落幕，大量新的日式游戏计划得到了公开，但遗憾的是不少在展会期间公布的作品并没有具体的发售日，不过诸如《星之海洋 5 忠诚与背叛》、《黑暗之魂 Ⅲ》等一些较早之前公布的作品则确认了发售日。值得注意的是，次世代的《杀手 47》宣布了延期，而具体发售日并没有公开。

PLAYSTATION4

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2015 年 10 月					
1 日	无夜国度	よるのないくに	Koei Tecmo	角色扮演	日版
1 日	阿尔斯兰战记 无双	アルスラーン战记 × 无双	Koei Tecmo	动作	日版
6 日	摇滚乐队 4	Rock Band 4	Harmonix Music Systems	音乐	美版
6 日	变形金刚 毁灭战士	Transformers: Devastation	Activision	动作	美版
7 日	未知海域 内森·德雷克收藏版	Uncharted: The Nathan Drake Collection	SCE	动作冒险	中文版
13 日	废土 2 导演剪辑版	Wasteland 2: Director's Cut	Deep Silver	角色扮演	美版
20 日	热情传说	Tales of Zestiria	BNEI	角色扮演	中文版
20 日	吉他英雄 LIVE	Guitar Hero Live	Activision	音乐	美版
20 日	舞力全开 2016	Just Dance 2016	Ubisoft	音乐	美版
23 日	刺客信条 枭雄	Assassin's Creed Syndicate	Ubisoft	动作冒险	中文版
27 日	WWE 2K16	WWE 2K16	2K Games	体育	美版
27 日	暗黑骑士 Ⅱ 决定版	Darksiders II: Deathinitive Edition	Nordic Games	动作	美版
27 日	我的世界 故事模式	Minecraft: Story Mode	Telltale Games	文字冒险	美版
29 日	噬神者 解放重生	ゴッドイーター リザレクション	BNEI	动作	日版
2015 年 11 月					
3 日	极品飞车	Need for Speed	EA	竞速	中文版
5 日	妖圣剑士 F 黑暗力量降临	フェアリーフェンサーエフ ADVENT DARK FORCE	Compile Heart	角色扮演	日版
6 日	使命召唤 黑色行动 Ⅲ	Call of Duty: Black Ops III	Activision	主视角射击	中文版
10 日	辐射 4	Fallout 4	Bethesda Softworks	角色扮演	美版
17 日	功夫熊猫 传奇对决	Kung Fu Panda: Showdown of Legendary Legends	Little Orbit	动作	美版
17 日	星球大战 战斗前线	Star Wars: Battlefront	EA	动作射击	美版
17 日	飙酷车神 狂野之路	The Crew Wild Run	Ubisoft	竞速	美版
19 日	命运石之门 0	Steins;Gate Zero	5pb	文字冒险	日版
19 日	苏菲的工作室 不可思议之书的炼金术士	ソフィーのアトリエ ～不思議な本の錬金術士～	Koei Tecmo	角色扮演	日版
19 日	空之舟 Q	エアシップ Q	Cygames	角色扮演	日版
19 日	神圣王国	グランキングダム	Spike Chunsoft	策略角色扮演	日版
19 日	刀剑神域 虚空断章 导演版	ソードアート・オンライン ゲームディレクターズ・エディション	BNEI	角色扮演	日版
26 日	刀锋对决 光明格斗 EX	ブレードアークス from シャイニング	SEGA	格斗	日版
27 日	潜龙谍影 V 幻痛	Metal Gear Solid V The Phantom Pain	Konami	动作冒险	中文版
2015 年 12 月					
1 日	彩虹六号 围攻行动	Tom Clancy's Rainbow Six Siege	Ubisoft	主视角射击	中文版
1 日	正当防卫 3	Just Cause 3	Square Enix	动作冒险	美版
3 日	血源诅咒 老猎人	Bloodborne : The Old Hunters	SCE	动作	美版
10 日	三国志 13	三国志 13	Koei Tecmo	策略	日版
10 日	Nitro+ 爆破者 少女们的无尽决斗	Nitro+ Blasterz: Heroines Infinite Duel	Marvelous	格斗	日版
10 日	重力异想世界	GRAVITY DAZE	SCE	动作	日版
17 日	求生档案 天空的彼端	イグジストア・カイヴ -The Other Side of the Sky-	SPIKE CHUNSOFT	角色扮演	日版
17 日	JOJO 的奇妙冒险 天堂之眼	ジョジョの奇妙な冒険 アイズオブヘブン	BNEI	动作	日版
17 日	电击文库 战斗巅峰 再燃	电击文库 FIGHTING CLIMAX IGNITION	SEGA	格斗	日版
24 日	噬神者 解放重生	噬神者 解放重生	BNEI	动作	中文版
2016 年 1 月					
14 日	奥丁领域 利弗诗拉希尔	オーディンスフィア レイヴスラシル	Atlus	角色扮演	日版
21 日	生化危机 0 重制版	BioHazard 0: HD Remaster	Capcom	动作冒险	日版
21 日	如龙 极	龙が如く 极	SEGA	动作冒险	中文版
26 日	乐高 漫威复仇者联盟	LEGO Marvel's Avengers	WB Games	动作冒险	美版
28 日	勇者斗恶龙 建造者 重建阿雷夫加尔德吧	ドラゴンクエストビルダーズ アレフガルドを復活せよ	Square Enix	角色扮演	日版
2016 年 2 月					
2 日	火影忍者 疾风传 终极忍者风暴 4	火影忍者 疾风传 终极忍者风暴 4	BNEI	动作	中文版
9 日	天生战狂	Battleborn	2K Games	角色扮演	美版
23 日	镜之边缘 催化剂	Mirror's Edge Catalyst	EA	动作	美版
23 日	杀出重围 人类分裂	Deus Ex: Mankind Divided	Square Enix	动作冒险	美版
25 日	星之海洋 5 忠诚与背叛	スターオーシャン 5 Integrity and Faithlessness	Square Enix	角色扮演	日版
2016 年 3 月					
8 日	全境封锁	Tom Clancy's The Division	Ubisoft	角色扮演	中文版
18 日	未知海域 4 盗贼末路	Uncharted 4: A Thief's End	SCE	动作冒险	中文版
24 日	黑暗之魂 Ⅲ	Dark Souls Ⅲ	BNEI	动作	日版
2016 年 4 月					
26 日	黑手党 Ⅲ	Mafia III	2K Games	动作冒险	美版

PLAYSTATION VITA

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2015 年 10 月					
1 日	无夜国度	よるのないくに	Koei Tecmo	角色扮演	日版
1 日	东京食尸鬼 监狱	东京喰种トーキョーグール JAIL	BNEI	角色扮演	日版
15 日	超次元综合 布兰+海王星 VS 丧尸军团	超次元タッグゲイム ブラン＋ネプテューヌVSゾンビ軍団	Compile Heart	动作	日版
27 日	SUPERBEAT: XONiC	SUPERBEAT: XONiC	Atlus	音乐	美版
29 日	夜游	夜廻	日本一	动作冒险	日版
29 日	噬神者 解放重生	ゴッドイーター リザレクション	BNEI	动作	日版
2015 年 11 月					
19 日	命运石之门 0	Steins;Gate Zero	5pb	文字冒险	日版
19 日	苏菲的工作室 不可思议之书的炼金术士	ソフィーのアトリエ ～不思議な本の錬金術士～	Koei Tecmo	角色扮演	日版
19 日	欧米伽迷宫	オメガラビリンス	D3 Publisher	角色扮演	日版
19 日	空之舟 Q	エアシップ Q	Cygames	角色扮演	日版
19 日	神圣王国	グランキングダム	Spike Chunsoft	策略角色扮演	日版
26 日	半熟少女 2	クリミナルガールズ 2	日本一 Software	角色扮演	日版
26 日	舰队收藏 改	艦これ 改	角川 Games	策略模拟	日版
26 日	数码宝贝物语 网络侦探	数码宝贝物语 网络侦探	BNEI	角色扮演	中文版
26 日	超次元大战 海王星 VS 世嘉硬件女孩 梦之合体 SP	超次元大戦 ネプテューヌVSセガ・ハード・ガールズ 夢の合体スペシャル	Compile Heart	角色扮演	日版
26 日	真・三国无双 7 帝国	真・三国无双 7 Empires	Koei Tecmo	动作	中文版
2015 年 12 月					
7 日	在迷宫地下死去	メイQノ地下ニ死ス	Compile Heart	角色扮演	日版
10 日	英雄传说 空之轨迹 SC 进化版	英雄传说 空の轨迹 SC Evolution	角川 Games	角色扮演	日版
17 日	求生档案 天空的彼端	イグジストア・カイヴ -The Other Side of the Sky-	SPIKE CHUNSOFT	角色扮演	日版
17 日	电击文库 战斗巅峰 再燃	电击文库 FIGHTING CLIMAX IGNITION	SEGA	格斗	日版
17 日	奇迹女孩祭	ミラクルガールズフェスティバル	SEGA	音乐	日版
24 日	噬神者 解放重生	噬神者 解放重生	BNEI	动作	中文版
2016 年 1 月					
14 日	奥丁领域 利弗诗拉希尔	オーディンスフィア レイヴスラシル	Atlus	角色扮演	日版
26 日	乐高 漫威复仇者联盟	LEGO Marvel's Avengers	WB Games	动作冒险	美版
28 日	勇者斗恶龙 建造者 重建阿雷夫加尔德吧	ドラゴンクエストビルダーズ アレフガルドを復活せよ	Square Enix	角色扮演	日版
2016 年 2 月					
25 日	勇者将死	勇者死す。	日本一 Software	角色扮演	日版

PLAYSTATION3

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2015 年 10 月					
1 日	无夜国度	よるのないくに	Koei Tecmo	角色扮演	日版
1 日	阿尔斯兰战记 无双	アルスラーン战记 × 无双	Koei Tecmo	动作	日版
6 日	变形金刚 毁灭战士	Transformers: Devastation	Activision	动作	美版
20 日	吉他英雄 LIVE	Guitar Hero Live	Activision	音乐	美版
20 日	舞力全开 2016	Just Dance 2016	Ubisoft	音乐	美版
27 日	WWE 2K16	WWE 2K16	2K Games	体育	美版
27 日	我的世界 故事模式	Minecraft: Story Mode	Telltale Games	文字冒险	美版
2015 年 11 月					
6 日	使命召唤 黑色行动 Ⅲ	Call of Duty: Black Ops III	Activision	主视角射击	中文版
10 日	托尼・霍克专业滑板 5	Tony Hawk's Pro Skater 5	Activision	体育	美版
17 日	功夫熊猫 传奇对决	Kung Fu Panda: Showdown of Legendary Legends	Little Orbit	动作	美版
19 日	命运石之门 0	Steins;Gate Zero	5pb	文字冒险	日版
19 日	苏菲的工作室 不可思议之书的炼金术士	ソフィーのアトリエ ～不思議な本の錬金術士～	Koei Tecmo	角色扮演	日版
26 日	刀锋对决 光明格斗 EX	ブレードアークス from シャイニング	SEGA	格斗	日版
2015 年 12 月					
10 日	Nitro+ 爆破者 少女们的无尽决斗	Nitro+ Blasterz: Heroines Infinite Duel	Marvelous	格斗	日版
10 日	三国志 13	三国志 13	Koei Tecmo	策略	日版
17 日	JOJO 的奇妙冒险 天堂之眼	ジョジョの奇妙な冒険 アイズオブヘブン	BNEI	动作	日版
2016 年 1 月					
14 日	奥丁领域 利弗诗拉希尔	オーディンスフィア レイヴスラシル	Atlus	角色扮演	日版
21 日	生化危机 0 重制版	BioHazard 0: HD Remaster	Capcom	动作冒险	日版
21 日	如龙 极	龙が如く 极	SEGA	动作冒险	中文版
26 日	乐高 漫威复仇者联盟	LEGO Marvel's Avengers	WB Games	动作冒险	美版
28 日	勇者斗恶龙 建造者 重建阿雷夫加尔德吧	ドラゴンクエストビルダーズ アレフガルドを復活せよ	Square Enix	角色扮演	日版
2016 年 2 月					
25 日	星之海洋 5 忠诚与背叛	スターオーシャン 5 Integrity and Faithlessness	Square Enix	角色扮演	日版

XBOXONE

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
		2015年10月			
6日	摇滚乐队 4	Rock Band 4	Harmonix Music Systems	音乐	美版
6日	变形金刚 毁灭战士	Transformers: Devastation	Activision	动作	美版
13日	废土 2 导演剪辑版	Wasteland 2: Director's Cut	Deep Silver	角色扮演	美版
20日	吉他英雄 LIVE	Guitar Hero Live	Activision	音乐	美版
20日	舞力全开 2016	Just Dance 2016	Ubisoft	音乐	美版
20日	舞力全开 迪士尼派对 2	Just Dance Disney Party 2	Ubisoft	音乐	美版
23日	刺客信条 枭雄	Assassin's Creed Syndicate	Ubisoft	动作冒险	中文版
27日	光环 5 守护者	Halo 5: Guardians	Microsoft Game Studios	主视角射击	中文版
27日	WWE 2K16	WWE 2K16	2K Games	体育	美版
27日	暗黑骑士Ⅱ 决定版	Darksiders II: Deathinitive Edition	Nordic Games	动作	美版
27日	我的世界 故事模式	Minecraft: Story Mode	Telltale Games	文字冒险	美版
		2015年11月			
3日	极品飞车	Need for Speed	EA	竞速	中文版
6日	使命召唤 黑色行动Ⅲ	Call of Duty: Black Ops III	Activision	主视角射击	中文版
10日	辐射 4	Fallout 4	Bethesda Softworks	角色扮演	美版
10日	古墓丽影 崛起	Rise of the Tomb Raider	Square Enix	动作冒险	中文版
17日	功夫熊猫 传奇对决	Kung Fu Panda: Showdown of Legendary Legends	Little Orbit	动作	美版
17日	星球大战 战斗前线	Star Wars: Battlefront	EA	动作射击	美版
17日	飙酷车神 狂野之路	The Crew Wild Run	Ubisoft	竞速	美版
		2015年12月			
1日	彩虹六号 围攻行动	Tom Clancy's Rainbow Six Siege	Ubisoft	主视角射击	中文版
1日	正当防卫 3	Just Cause 3	Square Enix	动作冒险	美版
10日	三国志 13	三国志 13	Koei Tecmo	策略	日版
		2016年1月			
21日	生化危机 0 重制版	BioHazard 0: HD Remaster	Capcom	动作冒险	日版
26日	乐高 漫威复仇者联盟	LEGO Marvel's Avengers	WB Games	动作冒险	美版
		2016年2月			
5日	火影忍者 疾风传 终极忍者风暴 4	Naruto Shippuden: Narutimate Storm 4	BNEI	动作	美版
9日	天生战狂	Battleborn	2K Games	角色扮演	美版
23日	镜之边缘 催化剂	Mirror's Edge Catalyst	EA	动作	美版
23日	杀出重围 人类分裂	Deus Ex: Mankind Divided	Square Enix	动作冒险	美版
		2016年3月			
8日	全境封锁	Tom Clancy's The Division	Ubisoft	角色扮演	中文版
24日	黑暗之魂Ⅲ	Dark Souls Ⅲ	BNEI	动作	日版
		2016年4月			
5日	量子破碎	Quantum Break	Microsoft Game Studios	动作射击	美版
26日	黑手党Ⅲ	Mafia III	2K Games	动作冒险	美版

Nintendo 3DS

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
		2015年10月			
15日	七龙战记Ⅲ 代码 VFD	セブンスドラゴンⅢ code:VFD	SEGA	角色扮演	日版
22日	塞尔达传说 三角力量英雄	The Legend of Zelda: TriForce Heroes	Nintendo	角色扮演	日版
		2015年11月			
12日	跨界计划 2 勇敢新世界	プロジェクト クロスゾーン2：ブレイブニューワールド	BNEI	策略角色扮演	日版
17日	功夫熊猫 传奇对决	Kung Fu Panda: Showdown of Legendary Legends	Little Orbit	动作	美版
28日	怪物猎人 X	モンスターハンタークロス	Capcom	动作	日版
		2016年1月			
21日	塞尔达无双 海拉尔全明星	ゼルダ無双 ハイラルオールスターズ	Koei Tecmo	动作	日版
26日	乐高 漫威复仇者联盟	LEGO Marvel's Avengers	WB Games	动作冒险	美版

WiiU

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
		2015年10月			
20日	吉他英雄 LIVE	Guitar Hero Live	Activision	音乐	美版
20日	舞力全开 2016	Just Dance 2016	Ubisoft	音乐	美版
20日	舞力全开 迪士尼派对 2	Just Dance Disney Party 2	Ubisoft	音乐	美版
		2015年11月			
17日	功夫熊猫 传奇对决	Kung Fu Panda: Showdown of Legendary Legends	Little Orbit	动作	美版
26日	太鼓之达人 友情集结大作战	太鼓の達人 あつめて★ともだち大作戦！	BNEI	音乐	日版
		2015年12月			
5日	妖怪手表热舞 舞力全开特别版	妖怪ウォッチダンス JUST DANCE スペシャルバージョン	Level-5	音乐	日版
26日	幻影异闻录 #FE	幻影異聞録 #FE	Nintendo	角色扮演	日版
		2016年1月			
20日	星际火狐 零	Star Fox Zero	Nintendo	动作射击	美版
26日	乐高 漫威复仇者联盟	LEGO Marvel's Avengers	WB Games	动作冒险	美版

XBOX360

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
		2015年10月			
6日	变形金刚 毁灭战士	Transformers: Devastation	Activision	动作	美版
20日	吉他英雄 LIVE	Guitar Hero Live	Activision	音乐	美版
20日	舞力全开 2016	Just Dance 2016	Ubisoft	音乐	美版
20日	舞力全开 迪士尼派对 2	Just Dance Disney Party 2	Ubisoft	音乐	美版
27日	WWE 2K16	WWE 2K16	2K Games	体育	美版
27日	我的世界 故事模式	Minecraft: Story Mode	Telltale Games	文字冒险	美版
		2015年11月			
6日	使命召唤 黑色行动Ⅲ	Call of Duty: Black Ops III	Activision	主视角射击	中文版
10日	托尼·霍克专业滑板 5	Tony Hawk's Pro Skater 5	Activision	体育	美版
10日	古墓丽影 崛起	Rise of the Tomb Raider	Square Enix	动作冒险	中文版
17日	功夫熊猫 传奇对决	Kung Fu Panda: Showdown of Legendary Legends	Little Orbit	动作	美版
		2016年1月			
21日	生化危机 0 重制版	BioHazard 0: HD Remaster	Capcom	动作冒险	日版
26日	乐高 漫威复仇者联盟	LEGO Marvel's Avengers	WB Games	动作冒险	美版

10.01 亚尔斯兰战记 无双

多机种 ■Koei Tecomo
动作 ■对应机种为 PS4/PS3
推荐度 B

《亚尔斯兰战记 无双》是“无双家族”的又一位新成员。与其他的“外传无双”如《北斗无双》、《海贼无双》相比，本作的设定更贴近于“本家”的《三国》和《战国》两款无双，相信代入感也会因此更强。画面方面本作使用了卡通渲染的风格，很好的还原了原作动画的人设和场景。系统方面本作加入了许多新内容，如“料理”、“技能卡片”、“武艺录”和“蓄力切换武器”等等。其中最值得一提的无疑是“军团行动”了，指挥大军团突击的感觉让人不禁想起了《决战》系列”，非常的爽快。无双系列的爱好者与原作粉丝不容错过。

10.01 无夜国度

多机种 ■Koei Tecmo
角色扮演 ■对应机种为 PS4/PS3/PSV
推荐度 B

由《工作室》系列”开发商 Gust 开发的全新角色扮演游戏，游戏中玩家扮演半人半妖魔的主角爱娜丝，为了守护和解救被选为祭品封印魔王的少女而战斗。爱娜丝可以使用剑、枪、战锤等多种武器战斗并且随意更换。战斗的时候还可以使役各种各样的“使魔”，“从魔”的种类繁多，选择不同的“从魔”进行编队还能对战斗产生不同的增益效果，而且还有成长要素。满足特定的条件之后，还可以发动华丽的“血之觉醒”变身，而且有多种性能不同的变身形态可以选择。

10.06 变形金刚 毁灭战士

多机种 ■Activision
动作 ■对应机种：PS3/PS4/XOne/X360
推荐度 A

由大名鼎鼎的动作游戏开发商白金工作室推出的《变形金刚 毁灭战士》是一款情怀之作，使用了 G1 时代的变形金刚造型，并邀请了来曾经为其漫画创作过剧本的 Andy Schmidt 来编写剧情。本作当中的可用角色都是汽车人，分别是擎天柱、大黄蜂、横炮、千斤顶和钢锁，敌方角色则有大量经典的霸天虎登场，包括威震天，红蜘蛛，声波，震荡波，汽车大师和惊天雷等角色，甚至还有大力神和飞天虎两个合体金刚登场，加上由白金打造，爽快又充满了深度的战斗系统，实在令人期待。

由于美版及欧版游戏的发售日经常会出现变动的情况，发售表中美版与欧版游戏如出现与实际发售日期有出入请谅解。游戏推荐中加有“攻略预定”Logo 的游戏代表今后杂志会制作攻略（但不一定是下期）。

游戏索引

本期所出现的游戏按汉语拼音排序如下

3DS

怪物猎人X 光盘
怪物猎人物语 光盘
逆转裁判6 光盘
狩猎日记 暖洋洋的猫猫村DX 88 94

Wii U

超级马里奥制造 88 138

PSV

海贼王 热血沸腾 光盘
机动战士高达 EXTREME VS-FORCE 光盘
祭品与雪之刹那 光盘
求生档案 天空的彼端 光盘
沙加 猩红恩典 光盘
十三机兵防卫圈 光盘
数码宝贝世界 次级命令 光盘
讨鬼传2 光盘
新枪弹辩驳V3 大家自相残杀的新学期 光盘
勇者斗恶龙 建造者 来复活阿雷夫嘉尔德吧 光盘
战国无双4 帝国 89
最终幻想 世界 光盘

PS3

FIFA 16 89
女神异闻录5 光盘
潜龙谍影V 幻痛 110
如龙 极 光盘
三国志13 光盘
讨鬼传2 光盘
星之海洋5 忠诚与背叛 光盘
战国无双4 帝国 89
职业进化足球2016 89 102

PS4

FIFA 16 89
初音未来 歌姬计划 街机版 未来音调 光盘
疯狂麦克斯 132
海贼王 热血沸腾 光盘
黑暗之魂Ⅲ 光盘
祭品与雪之刹那 光盘
女神异闻录5 光盘
潜龙谍影V 幻痛 110
求生档案 天空的彼端 光盘
拳皇XⅣ 光盘
仁王 光盘
如龙 极 光盘
三国志13 光盘
十三机兵防卫圈 光盘
撕纸小邮差 拆封 89 140
讨鬼传2 光盘
夏日课堂 光盘
新枪弹辩驳V3 大家自相残杀的新学期 光盘
星之海洋5 忠诚与背叛 光盘
血源诅咒DLC 老猎人 光盘
勇者斗恶龙 建造者 来复活阿雷夫嘉尔德吧 光盘
战国无双4 帝国 89
职业进化足球2016 89 102
重力异想世界2 光盘
最终幻想 世界 光盘
最终幻想XⅤ 光盘

Xbox One

FIFA 16 89
疯狂麦克斯 132
黑暗之魂Ⅲ 光盘
极限竞速6 88
潜龙谍影V 幻痛 110
职业进化足球2016 89 102
最终幻想XⅤ 光盘

X360

FIFA 16 89
潜龙谍影V 幻痛 110
职业进化足球2016 89 102

TGS 第一手现场试玩 | 索尼发布会夜谈 | 旅途拾遗等众多精彩视频钜献！
还有《游戏黄金眼》等众多原创视频热映中！

更多网络节目请登录

土豆视频　腾讯视频　搜狐视频

搜索方式：请在以上三个视频网站搜索栏输入"游戏机实用技术"，即可搜索到我们的自频道，众多精彩内容随时等候着你们观看。

— 特别说明 —

Gamehalo DVD全面升级
画面比例调整为
16：9 宽屏显示
建议您采用宽屏电视观看
并选择满屏拉伸模式
以便获得最佳的视觉体验

特别收录

箱根居酒屋夜谈

UCG TGS 2015
编辑现场试玩
星之海洋5 忠诚与背叛
奥丁领域 利弗诗拉希尔
初音未来 歌姬计划X
怪物猎人X

游戏黄金眼
职业进化足球2016
超级马里奥制造

新作影像集锦

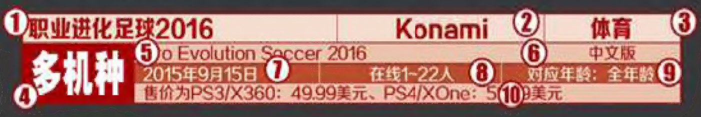
最终幻想XⅤ | 最终幻想 世界
血源诅咒 DLC 老猎人
黑暗之魂Ⅲ | 如龙 极 | 仁王
星之海洋5 忠诚与背叛
夏日课堂 | 沙加 猩红恩典
重力异想世界2
逆转裁判6 | 怪物猎人X
怪物猎人物语
初音未来 歌姬计划 街机版 未来音调
新枪弹辩驳 V3 大家自相残杀的新学期
机动战士高达 EXTREME VS-FORCE
海贼王 热血沸腾 | 女神异闻录5
求生档案 天空的彼端 | 拳皇XⅣ
三国志13 | 十三机兵防卫圈
讨鬼传2 | 祭品与雪之刹那
勇者斗恶龙 建造者 来复活阿雷夫嘉尔德吧
数码宝贝世界 次级命令

ENDING SONG

《奥丁领域 利弗诗拉希尔》主题曲

信息条说明

本刊将内文中所介绍的游戏的基本情况都集中在信息条中，说明如下：



1.游戏译名 2.发行公司 3.游戏类型 4.对应机种，这里使用了缩写，关于缩写的解释，请见本页 5.游戏原名 6.发售地区 7.发售时间 8.游戏人数 9.对应年龄 10.多平台对应机种，售价，以及其他周边备注信息

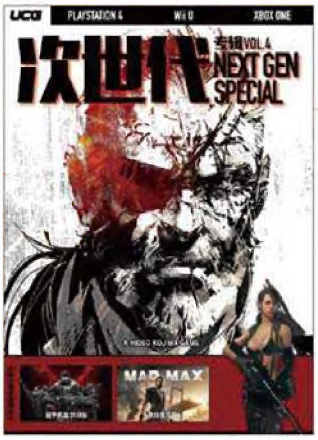
机种说明

本刊中所出现的游戏机种名称多为其缩写，各游戏机名称缩写解释如下：

3DS	Nintendo公司出品
FC	Family Computer，Nintendo公司出品
GBA	Gameboy Advance，Nintendo公司出品
NDS	Nintendo Dual Screen，Nintendo公司出品
PS	PlayStation，Sony公司出品
PS2	PlayStation 2，Sony公司出品
PS3	PlayStation 3，Sony公司出品
PS4	PlayStation 4，Sony公司出品
PSP	PlayStation Portable，Sony公司出品
PSV	PlayStation Vita，Sony公司出品
SFC	Super Family Computer，Nintendo公司出品
Wii	Nintendo公司出品
Wii U	Nintendo公司出品
Xbox	Microsoft公司出品
X360	Xbox 360，Microsoft公司出品
XOne	Xbox One，Microsoft公司出品

收藏者 ____________　收藏日期 ____________

因被强行刻上的烙印
无人之地的荒野上
奥森弗特的小巷里
腥风血雨
再次一触即发
巫师3 石之心
cher 3 Hearts Of Stone
机种：PS4/XOne
类别：角色扮演
发行商：WB Games
发售日：2015年10月13日



次世代专辑

全彩大16开208页+DVD光盘+精美海报

VOL. 4

-特别策划-

打造21世纪波兰国家宝藏——《巫师3》诞生的幕后故事

从电子艺术到“业界毒瘤”——EA如何失去灵魂?

-典藏级精华攻略集合-

潜龙谍影V 幻痛 | 疯狂麦克斯 | 活至黎明 | 战争机器 终极版 | 毛线耀西
鬼泣4 特别版 | FIFA 16 | 战国BASARA4 皇 | 撕纸小邮差 拆封 等

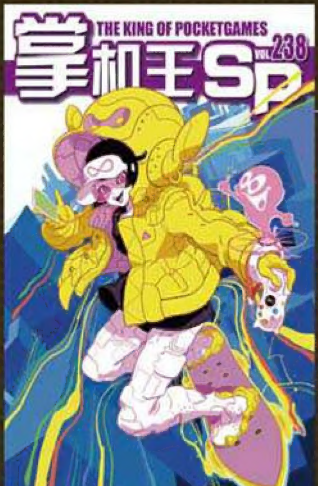
-DLC补完计划-

《使命召唤 先进战争》——丧尸模式终章“Reckoning”彩蛋详解

《蝙蝠侠 阿克汉姆骑士》——8月-9月DLC全攻略

10月上旬，全国上市

UCG微店
微店预订优惠活动进行中!
请访问 vd.ucg.cn



掌机王SP

全彩32开288页+DVD光盘

VOL. 238

东京游戏展2015 特别报道

TGS特遣小编游记 带你领略日本箱根风情~
掌机情报、舞台活动、试玩报告…… 网罗掌机相关的所有第一手咨询

-攻略透解-

口袋妖怪超不可思议的迷宫（3DS）

勇者斗恶龙Ⅶ 天空、碧海、大地与被诅咒的公主（3DS）

-研究中心-

万亿魔坏神（PSV）

超级机器人大战BX（3DS）

预定10月国庆期间上市，全国报刊亭有售

同时可以关注我们的网店邮购哦
请访问 vd.ucg.cn